



Abril

R\$ 7,95
Ano 5
19/8/2004
Nº 232

Nem que a Vaca Tussa no GBA • Ajude a salvar a fazenda



É MUUUuito
legal!

PARTICIPE!
Promoção
A Abril
banca mais
sonhos.
15 MIL PRÊMIOS E 3 CASAS

RECREIO

Desafio virtual

Conheça a turma do novo desenho
Code Lyoko e suas aventuras
no mundo dos computadores

ISSN 1517-7467

00232

9 771517 746002



**BICHOS
LINGUARUDOS**
Eles não falam,
mas têm uma
língua...



ESPECIAL

CIRCUMIX

Um baralho
divertido para você
brincar com a
galera

GRÁTIS

ENVELOPE
SURPRESA

GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR

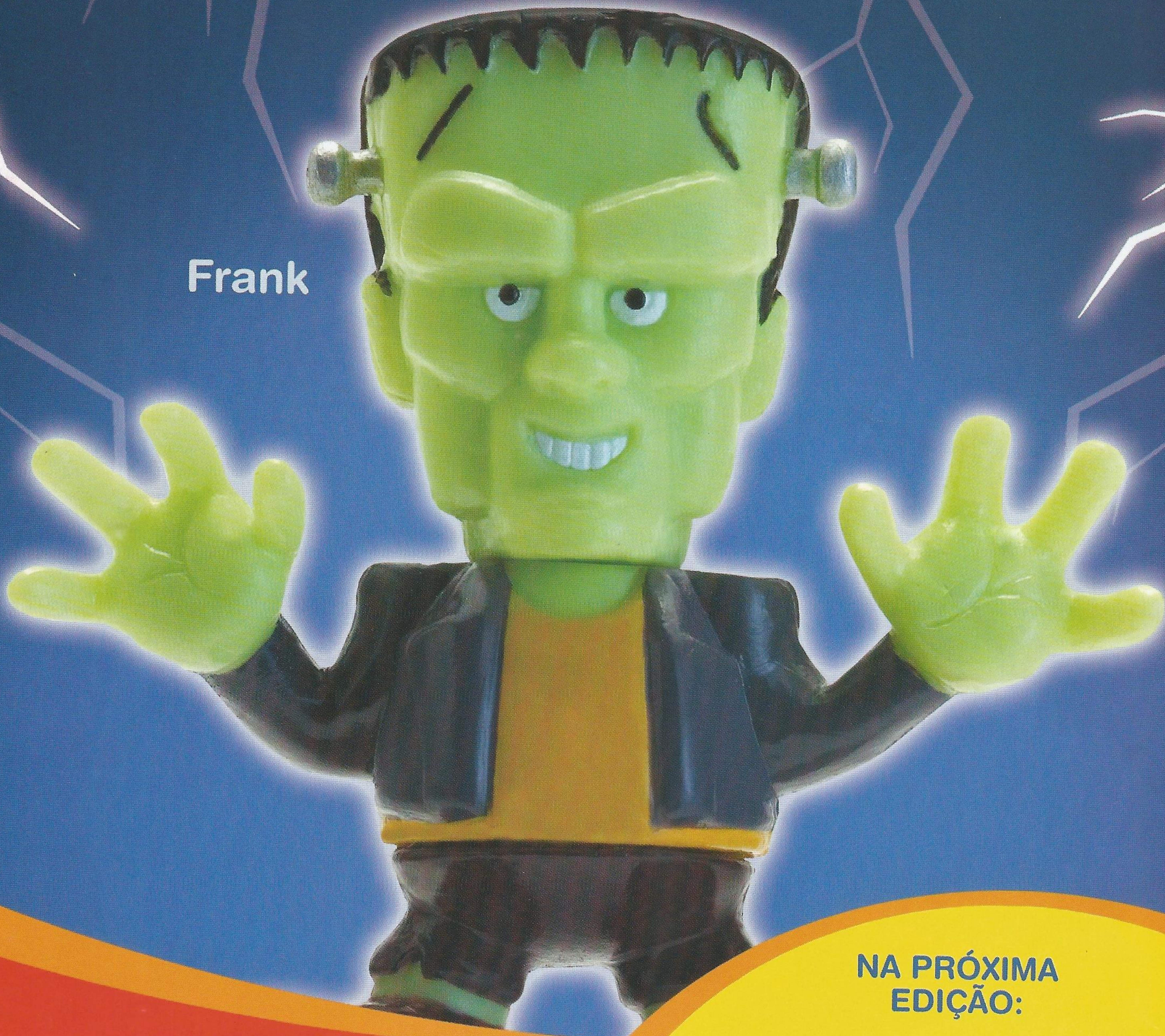
MELECAS

Entenda para
que servem a
cera de ouvido
e outras
nojeiras

WWW.RECREIONLINE.com.br

Mesmo sendo feio e desajeitado, todo mundo vai gostar.

Frank



Na próxima semana, o Frank vai mudar suas idéias sobre monstros e deixar a coleção Circomix horripilante e ainda mais divertida. Passe na banca!



CIRCOMIX

Uma coleção de outro mundo

NA PRÓXIMA EDIÇÃO:

- Não perca o Frank.
- Divirta-se com os personagens mais metidos dos desenhos.
- Saiba mais sobre a Independência do Brasil e faça sua pesquisa escolar.

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

AQUI TEM



4

CURIOSIDADES



Coisas legais de saber

6

TESTE



Ligado em esportes

Você entende de Jogos Olímpicos?

8

NA TV



Code Lyoko

Uma nova turma na TV.

12

BICHOS



Animais linguarudos

Veja quem faz parte desse time.

14

CIÊNCIA



Melecas e nojeiras

Acredite: elas protegem a gente!

16

GAMES



Nem que a Vaca Tussa

É a sua vez de salvar a fazenda.

20

PASSATEMPO



Cadê?

22

OLÍMPIADAS



De olho na quadra

Saiba tudo sobre o vôlei.

24

FIQUE
LIGADO



Folclore é diversão

Muitas dicas de brincadeiras para você.

26

ERA
UMA VEZ



Saci na garrafa

Uma receita-poema para ter um saci.

27

QUADRINHOS

37

PASSATEMPO



Labirinto

Ajude o Rex a chegar à casinha.

39

PASSATEMPO



Olho vivo

Descubra quem são os convidados.

40

CORREIO



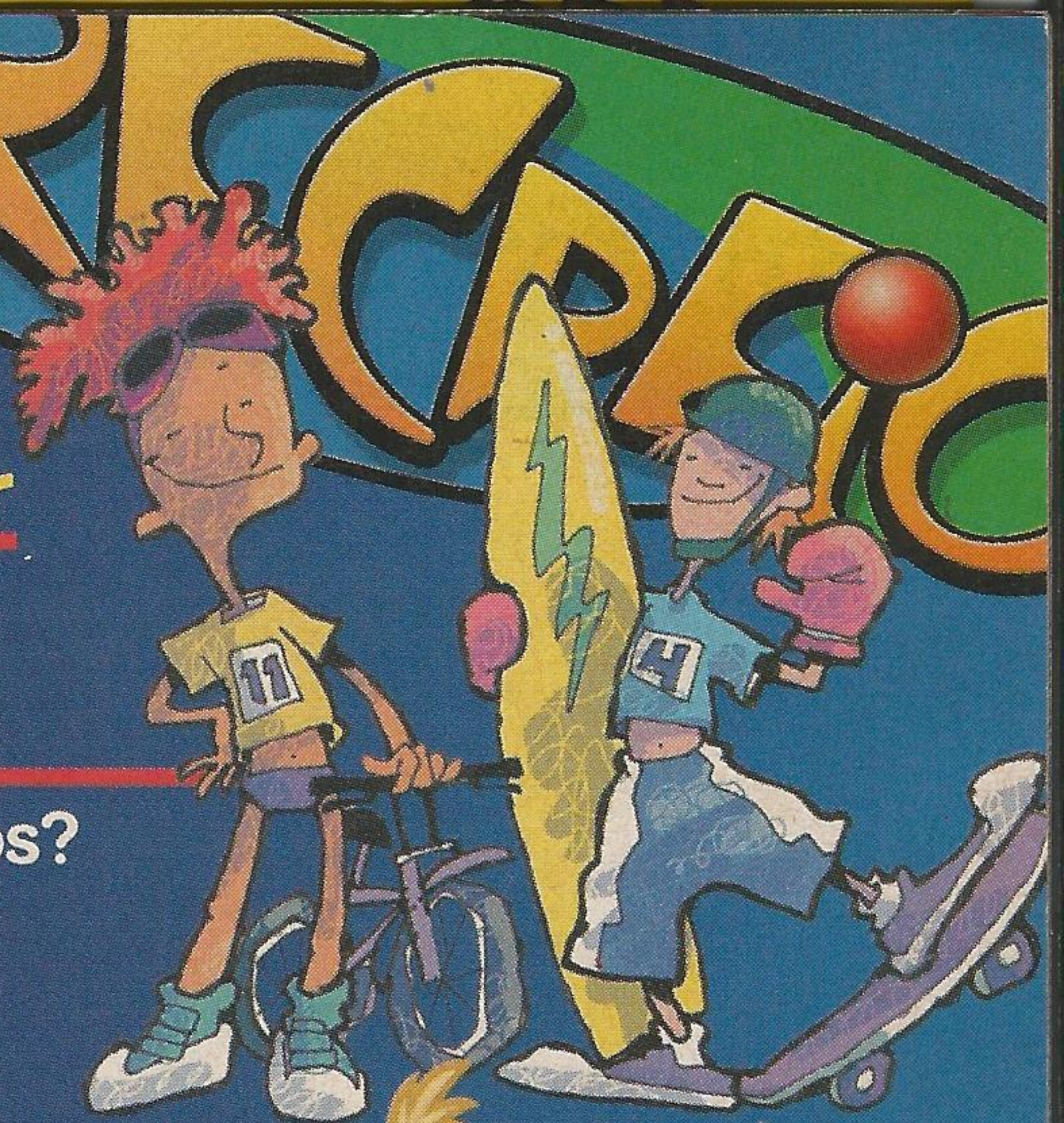
Seu espaço na RECREIO

42

TIRINHAS



Para rir



CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

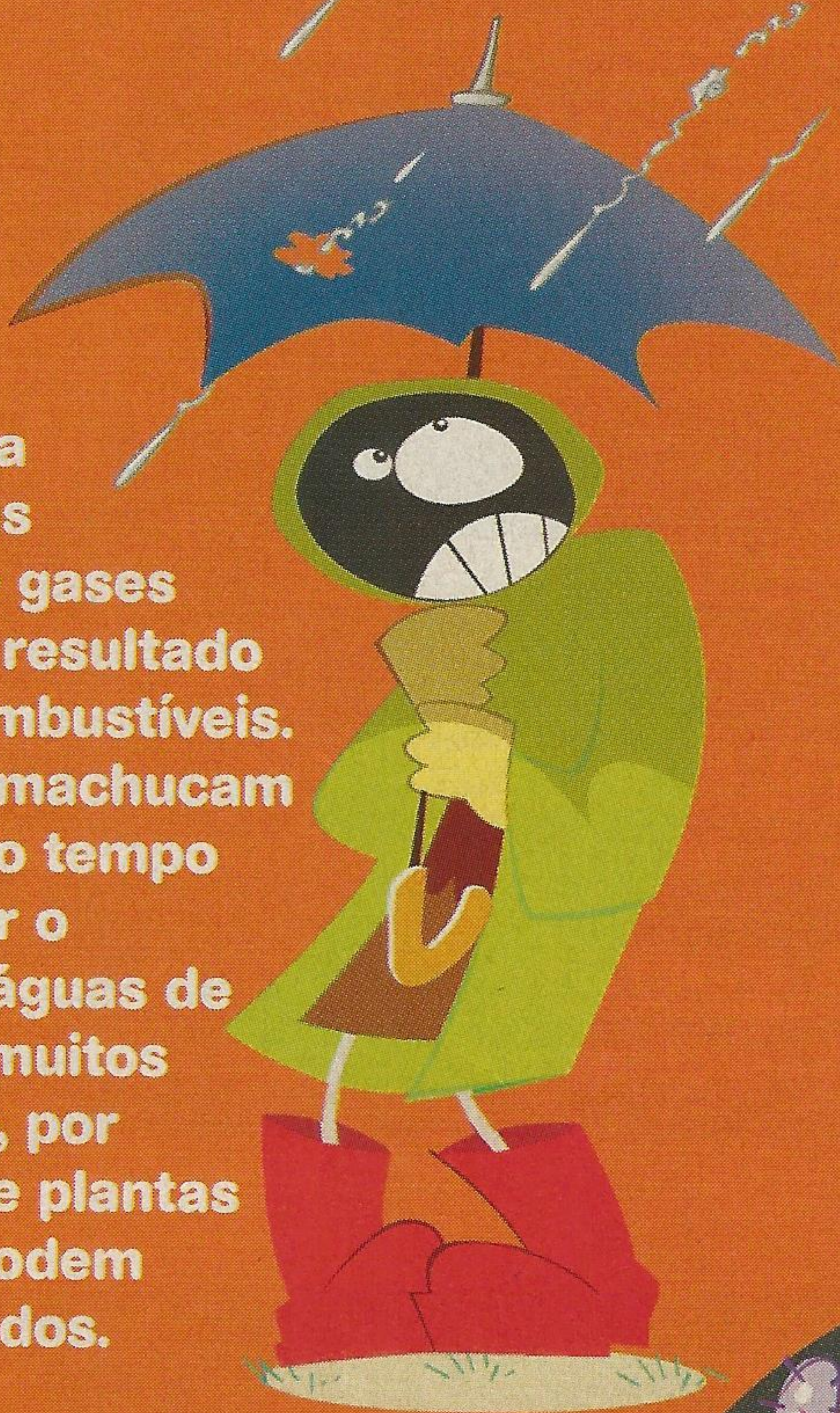
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



AS CHUVAS ÁCIDAS PODEM MACHUCAR A GENTE?

Fábio Silva Oliveira
Uberaba - MG

Chuva ácida é o fenômeno que ocorre quando as gotas de chuva são contaminadas por partículas de gases nocivos, que são resultado da queima de combustíveis. Essas gotas não machucam a pele, mas com o tempo podem prejudicar o ambiente. Se as águas de um rio recebem muitos desses materiais, por exemplo, bichos e plantas que vivem nele podem morrer envenenados.



COMO SÃO FEITOS OS BICHOS DE PELÚCIA?

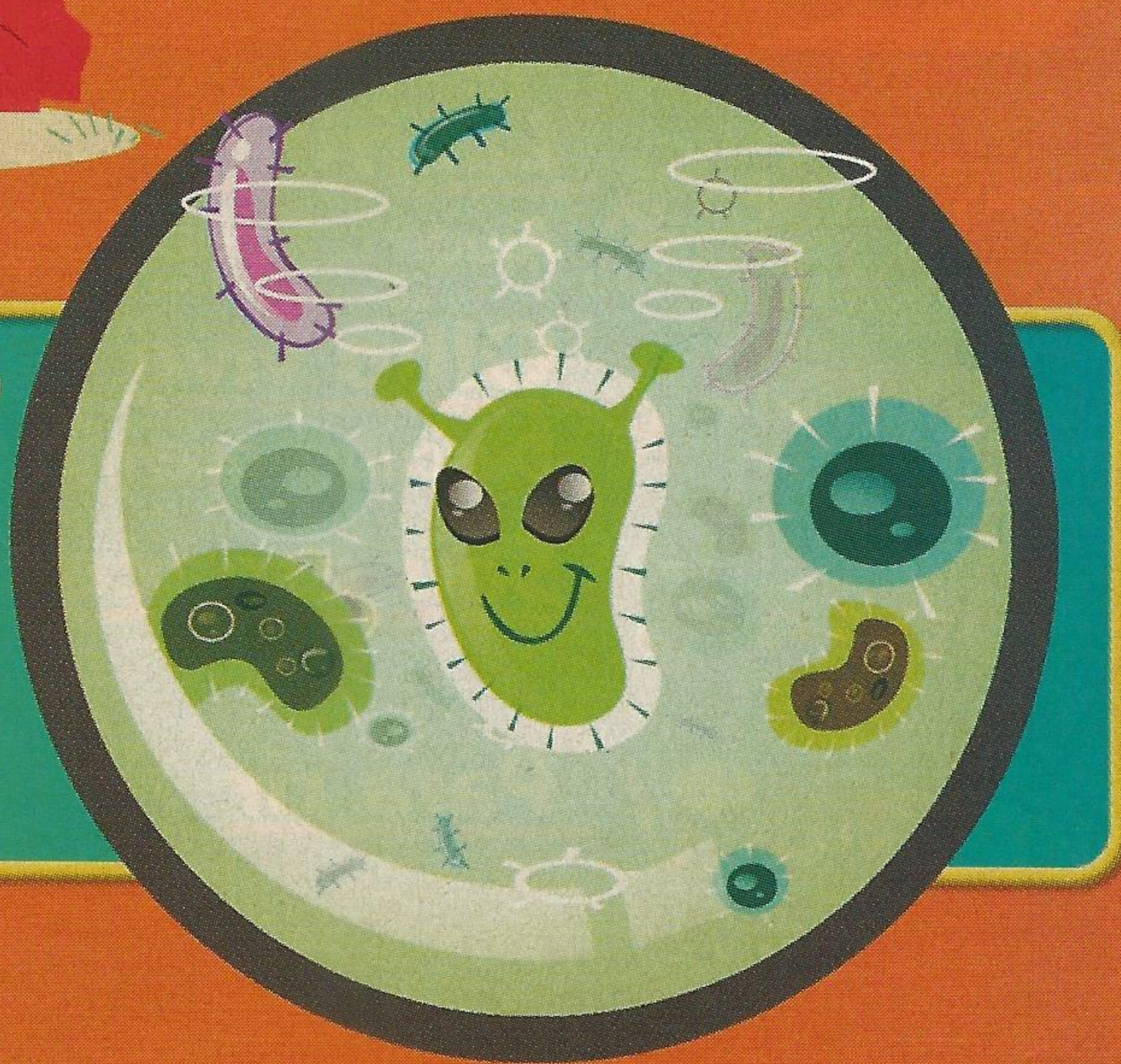
Letícia Nascimento
Aracaju - SE

A fabricação desses bichos é parecida com a confecção de uma peça de roupa. Os fabricantes escolhem um tecido de pelúcia e preparam um molde de acordo com o formato do boneco. O tecido é cortado, costurado e recheado com fibras sintéticas para que o bicho fique fofinho. Depois são costurados ou colados detalhes como olhos, cabelos e roupinhas e o bichinho está pronto.

CONSULTORIA:
ELIANA CARDOSO LEITE (professora de Ecologia de Agroecossistemas e Biodiversidades da Unesp),
MARA MAGENTA (taxonomista e doutoranda da USP),
CESAR SCHULTZ (professor de paleontologia do Instituto de Geociências da UFRGS) e SYLVIA PACICCO (responsável pela loja virtual Bichos de Pelúcia www.bichosdepelucia.com.br).

VOCÊ SABIA QUE...

- Os cientistas encontraram sinais que podem indicar que existe vida em Marte? Uma sonda achou vestígios de amoníaco, uma substância que surge da lava de vulcões ativos ou é fabricada por microorganismos. Como não foram achados vulcões ativos por lá, o amoníaco pode ter sido fabricado por seres microscópicos.

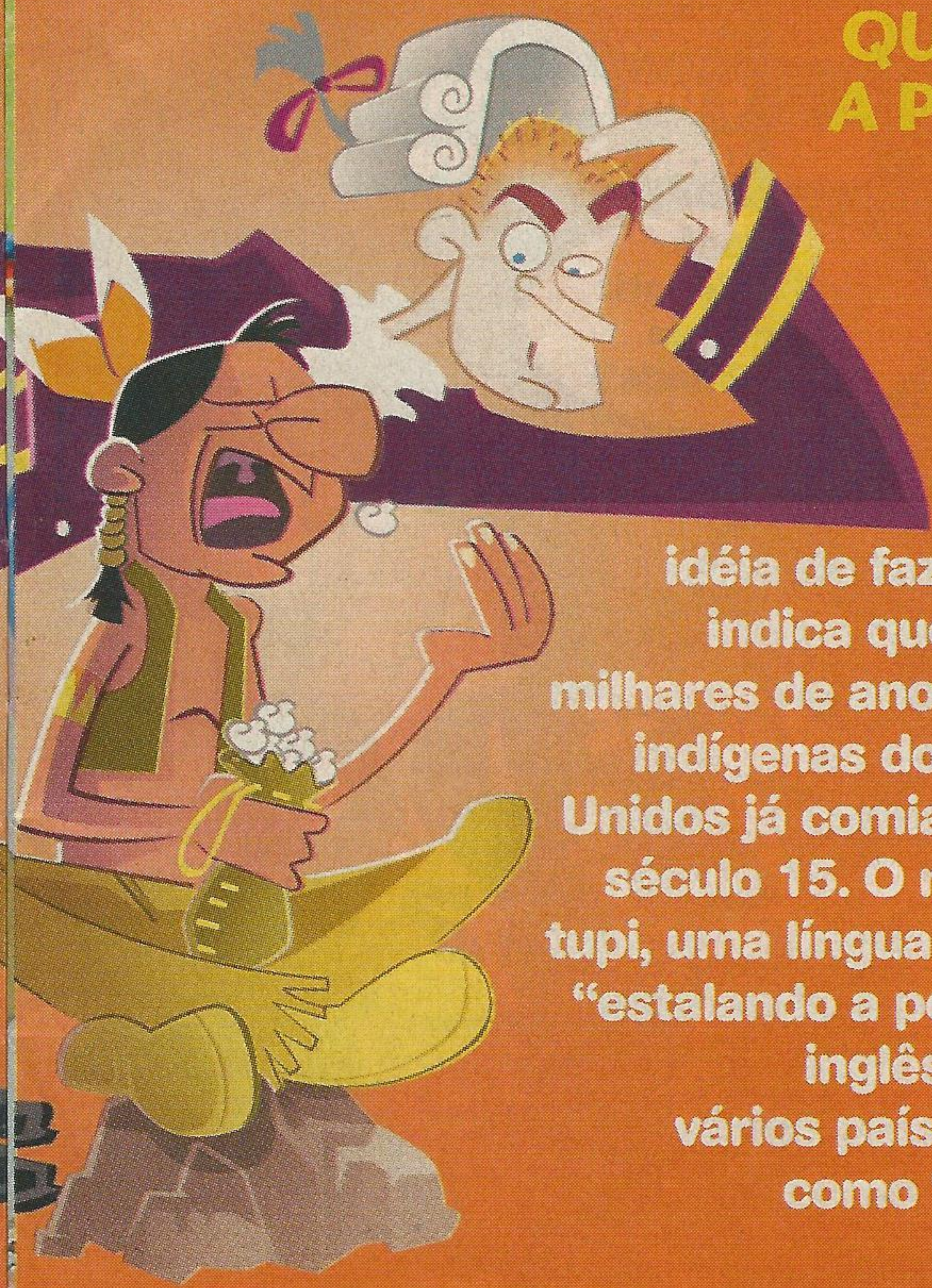




COMO SE DIFERENCIAM AS ÁRVORES DE CADA ESPÉCIE?

Marina Pereira Torres
Ribeirão Preto – SP

Existem livros com informações de todas as espécies de árvores já conhecidas. Esses livros têm indicações sobre as características principais da planta, como formato de folhas, cor, altura e tipos de flores ou frutos. Quando observam uma árvore, os pesquisadores procuram pistas sobre aquele tipo de planta para descobrir a que espécie ela pertence. Se não encontrarem nada parecido nos livros, podem ter descoberto uma nova espécie.



QUEM INVENTOU A PIPOCA E QUAL A ORIGEM DO SEU NOME?

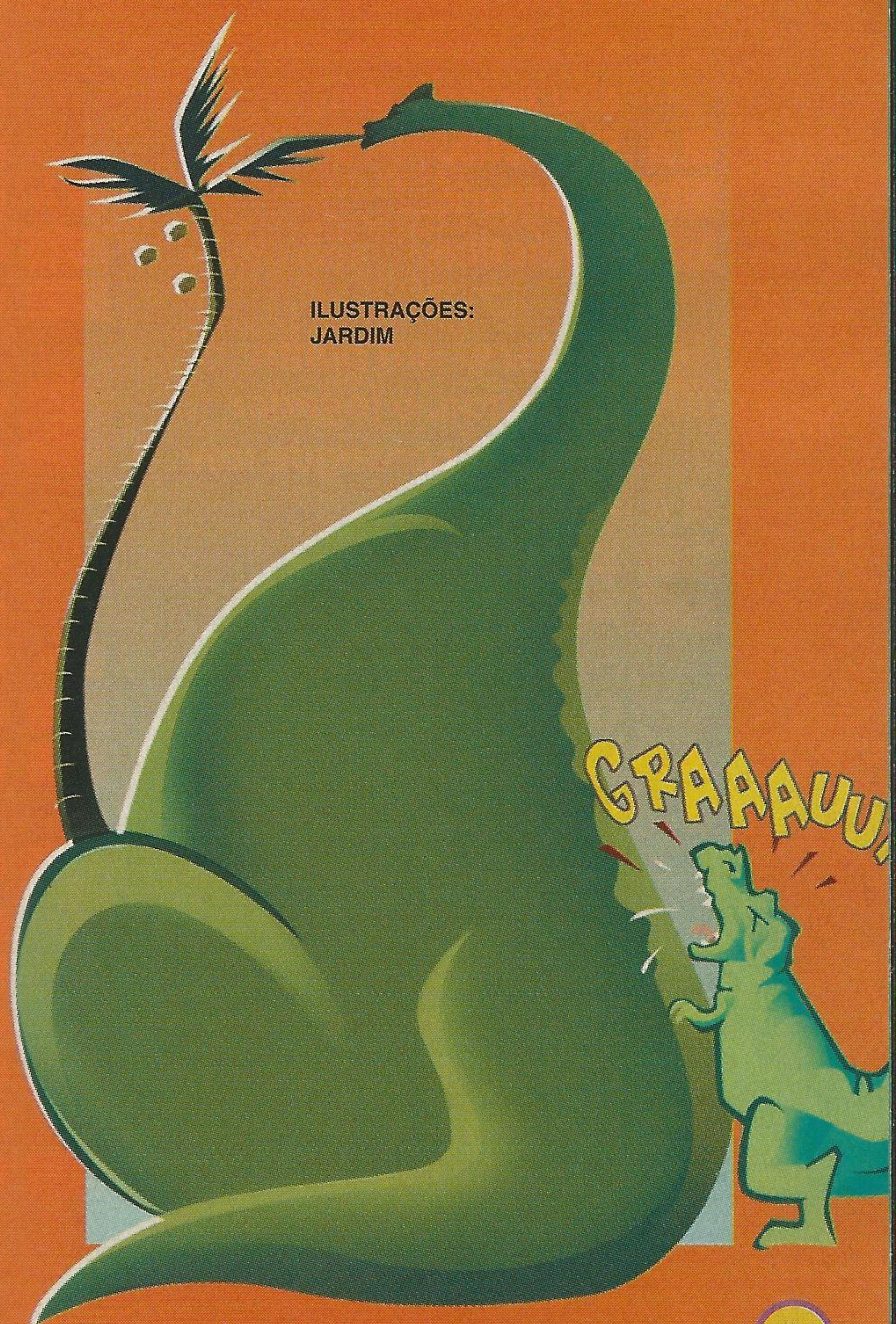
Lucas Bohrer, 10 anos
Por e-mail

Não se sabe ao certo quem teve a idéia de fazer pipoca, mas tudo indica que a receita surgiu há milhares de anos na América. Povos indígenas do Peru e dos Estados Unidos já comiam pipocas antes do século 15. O nome pipoca vem do tupi, uma língua indígena, e significa “estalando a pele”. Já a palavra em inglês *popcorn*, usada em vários países da Europa, é algo como “milho que estoura”.

QUAL É O MAIOR DINO QUE JÁ EXISTIU?

Lucas Danilo Aguiar Santos Nascimento
Salvador – BA

Entre as espécies descobertas até agora, os maiores eram do grupo dos saurópodes, os dinos pescoçudos herbívoros. Analisando alguns poucos ossos encontrados, os paleontólogos acreditam que um dos maiores foi o Supersaurus, que pode ter atingido mais de 40 metros de comprimento e até 17 metros de altura. Ele viveu na América do Norte, entre 125 e 150 milhões de anos atrás. Das ossadas completas já estudadas, a maior é a do Brachiossauro, que tinha cerca de 23 metros de comprimento e 12 metros de altura e viveu na mesma época, na América do Norte e na África.



ILUSTRAÇÕES:
JARDIM

teste

ESPORTES



1 Marcha, maratona, revezamento, salto e arremesso são provas de:

- ☐ A Pentatlo.
- ☐ B Atletismo.
- ☐ C Ginástica.

2 Ao fazer um ponto de saque, o jogador de vôlei consegue um:

- ☐ A Rali.
- ☐ B Set.
- ☐ C Ace.

3 O que é badminton?

- ☐ A Um esporte praticado com uma raquete e um tipo de peteca chamado birdie.
- ☐ B Um dos estilos mais difíceis de natação.
- ☐ C O nome que se dá ao juiz de ginástica olímpica.

4 Quantas vezes a seleção brasileira de futebol ganhou medalha de ouro olímpica?

- ☐ A Duas.
- ☐ B Nenhuma.
- ☐ C Cinco.

5 Qual o nome do esporte em que as atletas mostram uma coreografia com exercícios na piscina?

- ☐ A Nado sincronizado.
- ☐ B Saltos ornamentais.
- ☐ C Balé aquático.

6 Quais as provas do triatlo?

- ☐ A Maratona, salto e arremesso.
- ☐ B Ciclismo, hipismo e natação.
- ☐ C Natação, ciclismo e corrida.

7 O brasileiro Robert Scheidt é um dos favoritos na prova de:

- ☐ A Ciclismo.
- ☐ B Vela.
- ☐ C Arremesso de peso.

8 Quais são os objetos da ginástica rítmica?

- ☐ A Trampolim, bola e fita.
- ☐ B Barras, cavalo e trave.
- ☐ C Corda, arco, bola, fita e bastão.

9 No handebol, só quem pode jogar com os pés é o:

- ☐ A Goleiro.
- ☐ B Atacante.
- ☐ C Líbero.

10 As equipes de vôlei de praia têm:

- ☐ A Sete jogadores.
- ☐ B Cinco atletas e um reserva.
- ☐ C Dois jogadores.

Você vai competir em que modalidade?

Vela!



OLÍMPICOS

Veja o que
você sabe
sobre as
competições.

11 Qual destes esportes
nunca fez parte de
uma Olimpíada?

- ☐ A Hipismo.
- ☐ B Canoagem.
- ☐ C Xadrez.

12 O que significa
Ippon?

- ☐ A É o nome do ponto
conseguido por um
lutador de judô.
- ☐ B É um golpe de luta
greco-romana.
- ☐ C É o nome de um
desenho japonês
sobre esportes.

13 No basquete, cada
cesta comum vale:

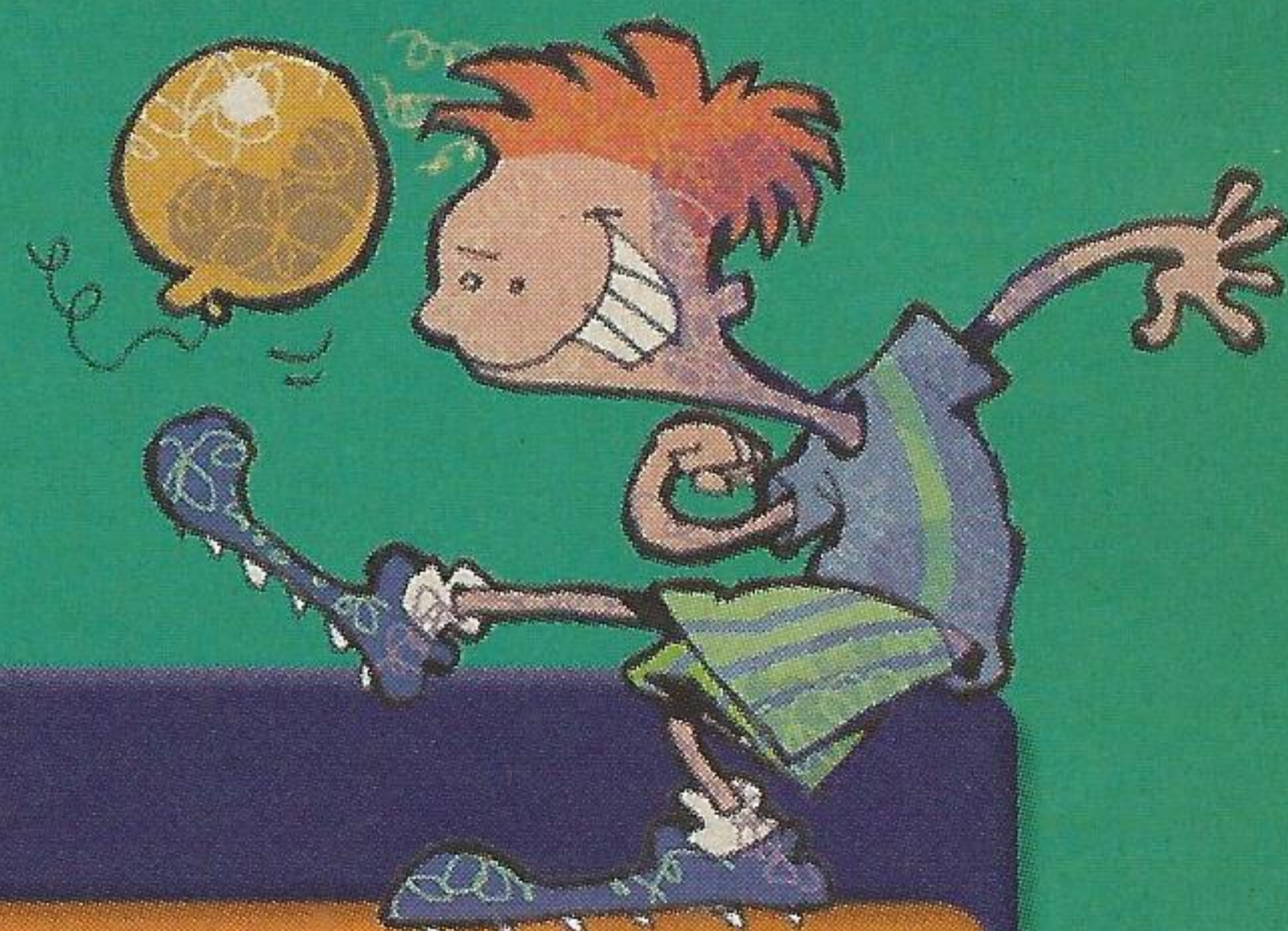
- ☐ A Dez pontos.
- ☐ B Dois pontos.
- ☐ C Um ponto.

14 Nas competições de
natação, há provas
nos seguintes estilos:

- ☐ A Curta distância,
regularidade
e maratona.
- ☐ B Costas, livre, peito,
borboleta e medley, a
mistura dos outros.
- ☐ C Revezamento, duplas,
equipes e individual.

15 O softbol é um
tipo de esporte:

- ☐ A Semelhante ao
futebol, mas
praticado com uma
bola bem mais leve.
- ☐ B Parecido com o
beisebol e disputado
apenas por mulheres.
- ☐ C Que segue as regras
do handebol, mas é
jogado com os pés.



Respostas corretas:

| | | |
|------|------|------|
| 13 B | 14 B | 15 B |
| 10 C | 11 C | 12 A |
| 7 B | 8 C | 9 A |
| 4 B | 5 A | 6 C |
| 1 B | 2 C | 3 A |

RESULTADO

Talvez você goste de acompanhar as competições,
mas não entende muito de esportes.

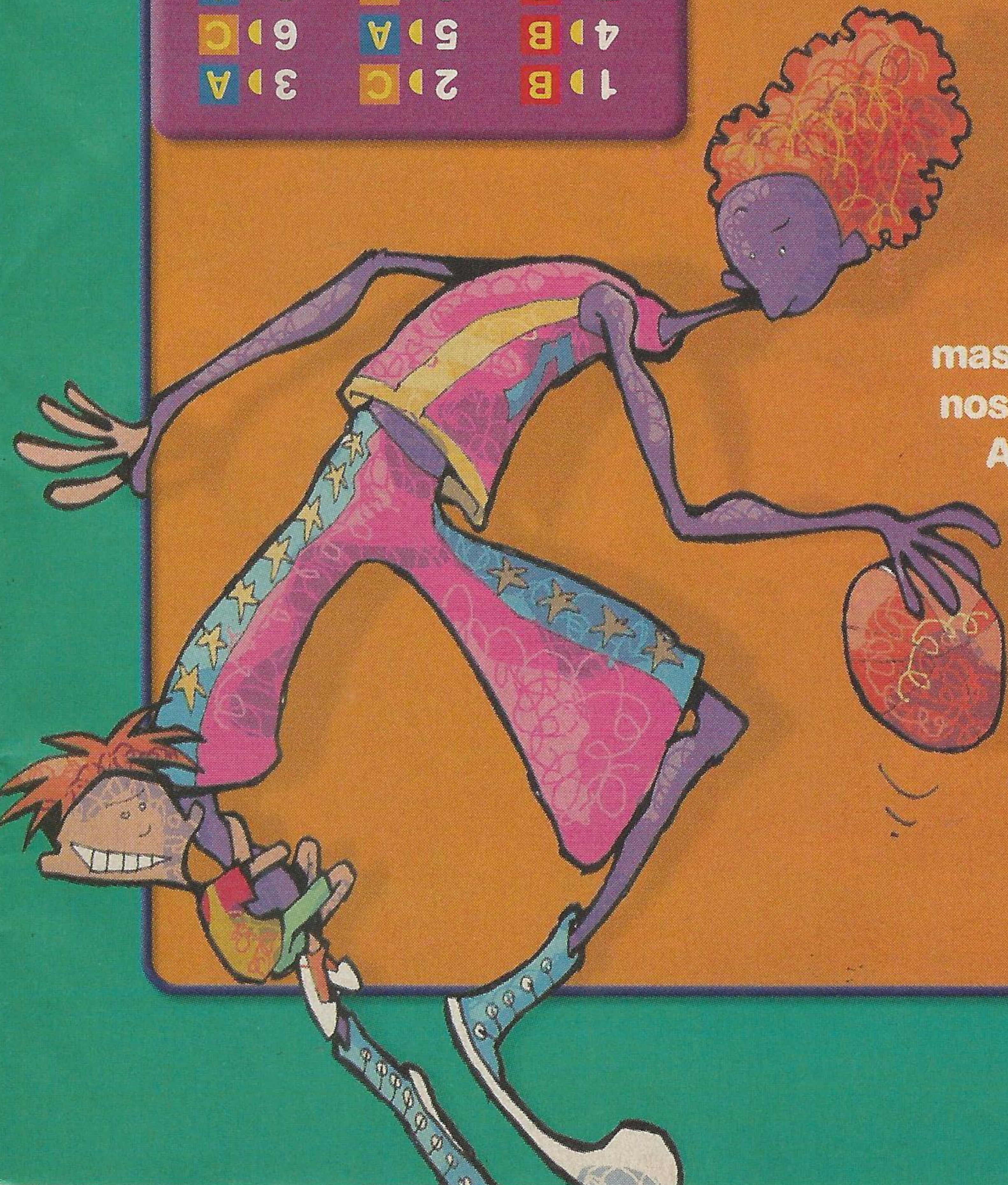
Para saber mais sobre as provas,
fique de olho nos Jogos e pesquise
as modalidades que achar bem legais.

DE 6 A 10 RESPOSTAS CERTAS

Você sabe bastante sobre esportes,
mas pode descobrir muito mais. Fique de olho
nos Jogos e acompanhe as disputas de perto.
Aproveite também para conferir as notícias
sobre esportes na TV, nos jornais,
em revistas e sites de internet.

DE 11 A 15 RESPOSTAS CERTAS

Parabéns! Você ficou no lugar mais alto
do pódio e é um campeão quando se fala
em esportes! Com certeza vai curtir muito
os Jogos de Atenas. Aproveite e convide
a turma para jogar bola, disputar corridas
e fazer uma olimpíada de brincadeira.





Faça uma viagem por um incrível mundo virtual com a turma do novo desenho Code Lyoko.

AVENTURA SECRETA

YUMI

É a líder do grupo. Mais madura que os meninos, dá conselhos a todos e é muito respeitada. Ouve a opinião de cada um, mas sempre fica com a palavra final. No mundo virtual, ela deixa o estilo gótico de lado e assume a forma de uma gueixa, num estilo bem tradicional.

Acessório ▶ Um disco de metal que serve como escudo e como arma para acertar os adversários.
Poder principal ▶ Tem a habilidade de mover objetos com a força da mente.
Ponto fraco ▶ Após ser atacada dez vezes, ela volta ao mundo real.

Conecte-se a **Code Lyoko**, o novo desenho do canal **Jetix** (antiga Fox Kids), que vai ao ar diariamente, às **17h30**.

É muito legal brincar com um jogo de computador ou de videogame. Mas poderia ser mais divertido ainda entrar em um desses games, ganhar poderes e salvar a Terra! Se encarasse esse desafio e topasse guardar segredo sobre a aventura, você poderia fazer parte da turma do novo desenho **Code Lyoko**.

O grupo inclui Jeremie, Yumi, Ulrich e Odd, quatro amigos inseparáveis que fizeram um pacto de silêncio. O genial Jeremie descobriu uma passagem entre a realidade e o universo virtual de Lyoko. Fera em computação, ele chegou até

esse lugar após conhecer na tela de seu computador uma menina linda que se chama Aelita.

Ela é a poderosa guardiã de um mundo paralelo instalado dentro de uma rede de computadores e pede ajuda da turma para combater um vírus terrível que entrou no sistema central da rede e pretende atacar os computadores do mundo real para acabar com tudo.

O vírus arma planos malignos para destruir a vida na Terra, onde quase ninguém desconfia da ameaça.

Texto ▶
ROBERTA
VIGANÓ
Design ▶
MÁRCIO
CAPARICA

ULRICH

É o mais misterioso da turma.

Não conversa muito e nunca responde quando fazem perguntas pessoais. Ulrich não demonstra seus sentimentos, mas com um pouco de atenção dá para perceber que ele admira bastante Yumi. Em combate, assume a forma de um samurai.

Acessório ▶ Uma espada digital.

Poder ▶ Ele pode se multiplicar infinitamente, mas seus clones somem a cada golpe recebido.

Ponto fraco ▶ Não pode ser atingido mais de dez vezes.

ODD

Dono de um simpático cachorro chamado Kiwi, Odd é muito animado, gosta de arte e morre de preguiça de estudar. Por isso conta com a ajuda dos amigos para conseguir as notas necessárias para passar de ano. Em Lyoko, vira um guerreiro poderoso, que não tem medo do perigo.

Acessório ▶ Uma luva que dispara dez dardos a laser de uma vez.

Poder ▶ Consegue enxergar o que acontece no futuro.

Ponto fraco ▶ Só pode ser atingido cinco vezes e, por isso, costuma ser o primeiro a voltar para a Terra.

Mantenha em segredo

Na escola, Jeremie, Yumi, Ulrich e Odd parecem estudantes comuns, como você e seus colegas de classe. São espertos, muito unidos e até formaram uma banda de rock para curtirem seu tempo de lazer.

Eles fazem de tudo para não despertar suspeitas sobre o mundo virtual, mas há alguém sempre de olho na turma: é Sissi, a garota mais bonita do colégio, que é filha do diretor. Ela não se

conforma por estar fora do grupo e morre de inveja da união entre eles. De tanto xeretar, a menina acaba desconfiando de que a turma esconde alguma coisa.

Para disfarçar, a turma se comunica em código. Marcam encontros e logo se reúnem para viajar à outra dimensão. No desenho, você vai explorar esse mundo virtual, mas seja discreto e não saia por aí contando o segredo para todo mundo, hein?

AELITA

É uma garota virtual que vive no mundo paralelo chamado Lyoko e protege a vida na Terra. O vírus instalado no sistema central da rede de computadores quer capturá-la para tomar conta de todas as redes e destruir a Terra. Ela tem habilidades especiais para se livrar dos ataques e conta com seus amigos humanos para lutar por seu principal objetivo: desativar o vírus maligno.

Acessório ▶ Armadilhas virtuais que ela cria para impedir que os monstros ataquem seus três aliados.

Poder ▶ É capaz de mudar o cenário e produzir qualquer elemento da natureza, como árvores, rochas e pedras, para facilitar sua missão.

JEREMIE

É o gênio do grupo e o único que não viaja para outra dimensão. Ele fica no mundo real e supervisiona os amigos enquanto estão em Lyoko, alertando-os para que não sejam atingidos pelo exército inimigo. Segue os comandos de Aelita, por quem é apaixonado, e sonha trazê-la para o mundo real, transformando-a em humana.

JOGO CIRCOMIX

Veja como brincar com a primeira parte do seu baralho CIRCOMIX.



NÚMERO DE JOGADORES

De 2 a 6 jogadores.

OBJETIVO DO JOGO

Montar os personagens CIRCOMIX.

NÚMERO DE PERSONAGENS

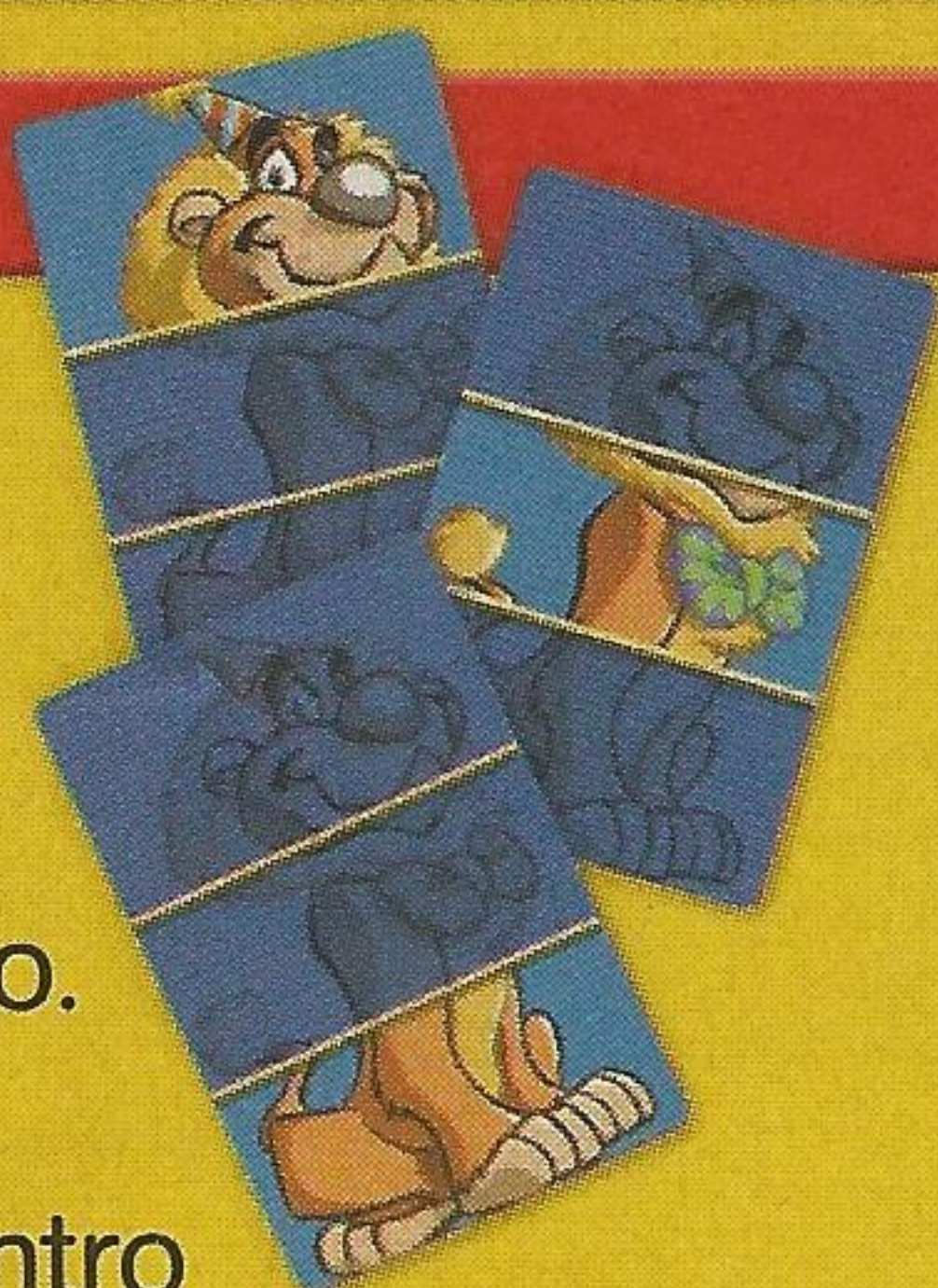
Em partidas com 2 jogadores, escolham 6 bonecos CIRCOMIX. Para brincar com mais jogadores, separem 2 bonecos por pessoa. Para 4 jogadores, por exemplo, usem 8 bonecos.

PREPARAÇÃO DAS CARTAS

Separem as cartas com os pés, o corpo e a cabeça de cada boneco escolhido para entrar no jogo. Juntem às cartas a Carta de Defesa e as cartas amarelas e vermelhas.

COMO JOGAR

- 1 Escolham e desmontem os bonecos que vão entrar no jogo. Ponham as partes no centro da mesa e separem as cartas que trazem as três partes correspondentes dos escolhidos.
- 2 Cada jogador pega uma cabeça, um tronco e um pé diferentes para fazer um boneco mutante.
- 3 Embaralhem as cartas e formem um monte virado no centro da mesa. Sorteiem quem começa.
- 4 Cada jogador, na sua vez, compra a primeira carta



- do monte, pega a peça correspondente a ela e põe a carta sobre a mesa. Vale pegar também as peças de outro participante. Quem tirar uma carta com uma peça que já tem coloca a carta na mesa e passa a vez. Quem tirar uma carta especial tem de seguir as instruções ao lado.
- 5 O jogo continua, com todos comprando cartas e montando seus personagens até acabar o monte. Daí, somem os pontos, seguindo a tabela abaixo, e saibam quem venceu.

CARTAS ESPECIAIS

Carta de Defesa

Quem tirar essa carta pode guardá-la para usar no momento certo. Ela impede que outro jogador tome uma peça sua. A carta só pode ser usada uma vez.



Cartas amarelas

Quem tirar uma carta amarela pode pegar, da mesa ou de outro jogador, qualquer peça que corresponda à parte do corpo em destaque. Quem tem a carta da cabeça do ET, por exemplo, pode escolher qualquer cabeça.



Cartas vermelhas

Quem tirar uma carta vermelha tem de devolver uma de suas peças para a mesa. Se for uma carta vermelha com os pés em destaque, o jogador tem de entregar os pés de um de seus personagens. Se não tiver um pé, terá de entregar outra peça qualquer.



PONTUAÇÃO

Boneco

completo

10 pontos.

Personagem

mutante

5 pontos.

Peça avulsa

1 ponto.

NÃO PERCA!
Nas próximas edições de RECREIO, você vai ganhar novos jogos de cartas e descobrir outros jeitos de brincar. Divirta-se!





OS LING

Veja quem faz parte desse grupo e saiba por que eles têm línguas tão grandes!

FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS
CAMALEÃO: BOB ELSDALE/GETTY IMAGES,
COBRA: PHILIP CHAPMAN/GETTY IMAGES,
PERERECÁ: JH PETE CARMICHAEL/
GETTY IMAGES

Exagerada!

Não é só na altura que a **girafa** chama atenção.

Esse mamífero tem uma língua azulada, que chega a atingir 40 centímetros!

Dizem até que ela é o único bicho que consegue usar a língua para limpar as orelhas.

A linguona também ajuda a girafa a arrancar folhas e brotos de árvore para comer.

Louco por cupins

Fina, comprida e pegajosa, a língua do **tamanduá** mede entre 30 e 40 centímetros.

Ele usa as garras dianteiras para quebrar os cupinzeiros e formigueiros, coloca a sua boca perto do buraco e estica a língua lá para dentro.

Desse jeito, o bicho garante o almoço e o jantar, capturando cerca de 30 mil insetos por dia!

Gostinho de néctar

O pequeno **beija-flor** tem uma língua fininha e bem comprida, que mede duas vezes ou mais o tamanho de seu bico. Ela é usada para retirar o néctar das flores, seu prato preferido. Existem mais de 300 espécies de beija-flor e alguns deles chegam a visitar 1.500 flores em um só dia.

Haja língua!



CONSULTORIA:
ELEONORE SETZ
(professora do
Departamento
de Zoologia do
Instituto de Biologia
da Unicamp).

Ei! Eu
tenho cara de
formiga?

UARUDOS

Acho muito feio mostrar a língua!


Tapa de sapo

Tudo acontece tão depressa que a gente não percebe.

A **perereca** e o **sapo** vêem os insetos, se aproximam de mansinho, desdobram a língua que estava guardada e dão um “tapão” na presa. A comida gruda na ponta da língua, que é gosmenta. Em seguida, eles guardam a língua e engolem o inseto inteiro. Isso tudo em menos de um segundo!

Toc-toc!

Com seu bico duro e os músculos fortes, o **pica-pau** martela troncos para abrir buracos e pegar insetos embaixo da casca das árvores. Depois de abrir espaço, ele usa a língua, que pode ser cinco vezes maior que o bico, para capturar a comida. Em algumas espécies, a língua, além de longa, é grudenta e tem serrinhas nas bordas para prender insetos.

Texto  **CRISTIANE YAMAZATO**

Como uma luva

Além de comprida, a língua do **camaleão** é super-rápida: em muito menos de meio segundo, salta da boca para capturar insetos! Além disso, é gosmenta e, na hora de apanhar a presa, toma a forma de uma luva e envolve o inseto, impedindo que ele escape. O camaleão mede entre 17 e 25 centímetros e sua língua pode ter o mesmo comprimento.

Que cheiro é esse?

A língua da **cobra** tem a ponta dividida em duas e serve para captar cheiros. Movimentando-se de lá para cá, ela segue o rastro dos odores de presas e de cobras da mesma espécie, principalmente na época do acasalamento. Cada pontinha consegue cheirar substâncias em regiões diferentes.

Texto • JULIA MOIÓLI

CONSULTORIA: LUIZ HENRIQUE C. PASCHOAL,
(dermatologista e diretor da Fac. de Medicina do ABC) e
RUBENS BELFORT JR. (presidente do Instituto da Visão).

ECA! QUE

Entenda como secreções, barulhos e cheiros

Legal seu
brinco!

Brinco?

DIRETO DO TÚNEL

A cera de ouvido é uma proteção contra bactérias. Produzida por glândulas no canal auditivo, é composta por proteínas, água e células mortas de pele e forma uma barreira contra invasores ou sujeira. Por isso não se deve tirar a cera lá do fundo do ouvido. O mais certo é limpar apenas o excesso que é jogado para fora pelo nosso corpo.

Se os ouvidos fabricam cera demais, só um médico pode fazer a limpeza.

AI, QUE CALOR!

Nosso corpo transpira sempre, mas no calor isso aumenta porque a transpiração ajuda a refrescar a pele. Suar demais é chato, pois a roupa fica manchada e surge o mau cheiro, causado por bactérias que se alimentam do suor. Para evitar esse problema é importante manter uma boa higiene e usar roupas leves nos dias quentes.

DEVOLVENDO TUDO

Se comemos uma coisa que não está fresca ou nos movimentamos muito depois de uma refeição, podemos nos sentir estranhos. O cérebro é avisado de que há algo errado e dá uma ordem para resolver tudo: os músculos do estômago se contraem e nós vomitamos, jogando para fora o excesso de comida ou eliminando bactérias que podem estar atacando o organismo.

BABA ÚTIL

A saliva pode parecer nojenta, mas ela trabalha junto com a língua e com os dentes, facilitando a mastigação. Além disso, permite que a língua reconheça os sabores, pois dissolve os alimentos em partes menores. Essas partículas flutuam nas papilas gustativas da língua, que diferenciam o que é doce, salgado, amargo ou azedo.

Que delícia!

E dizem
que eu é que
sou babão...

Mãe, tem
um pregador no
seu nariz!

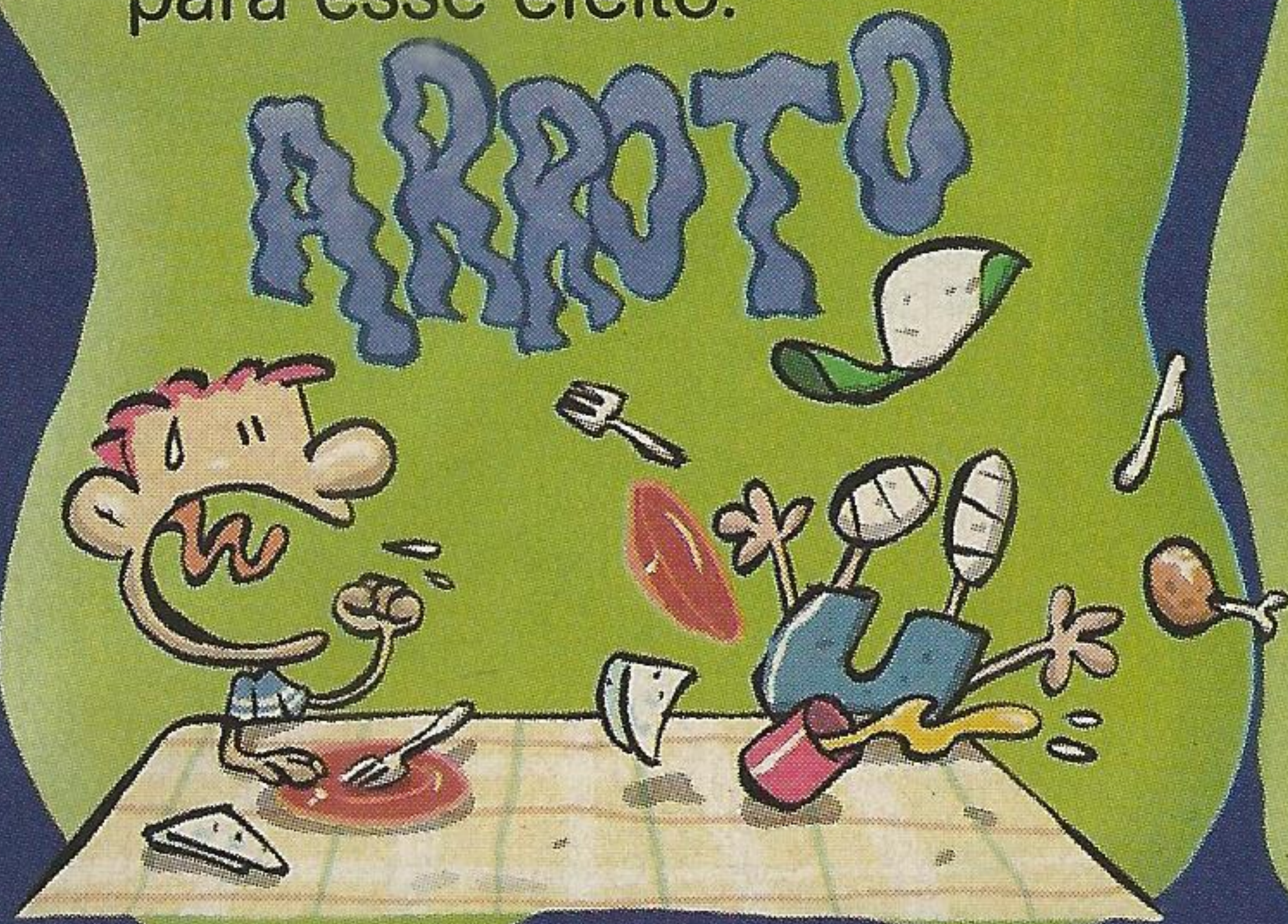
Eu zeí!

MELECA!

Os esquisitos protegem nosso corpo.

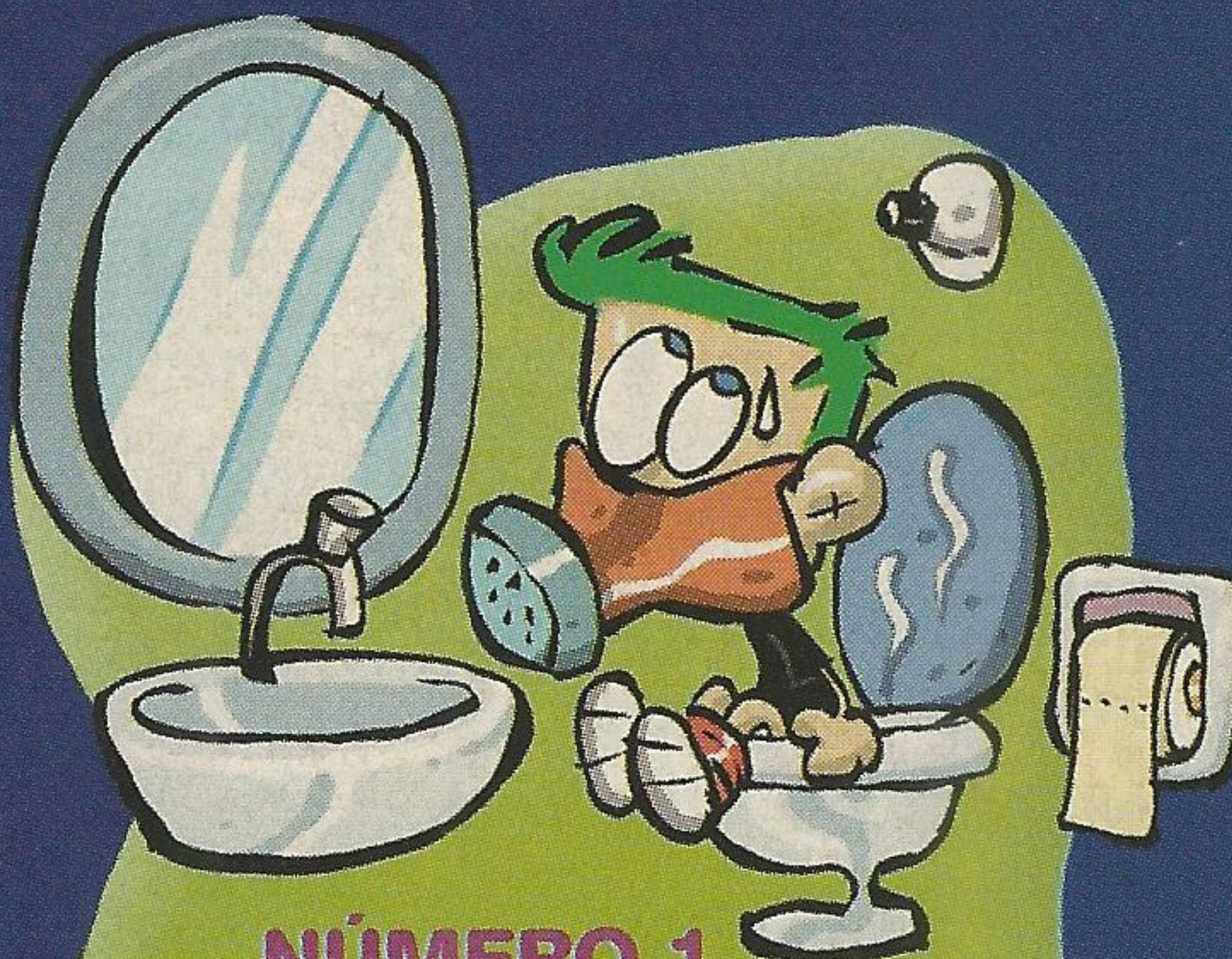
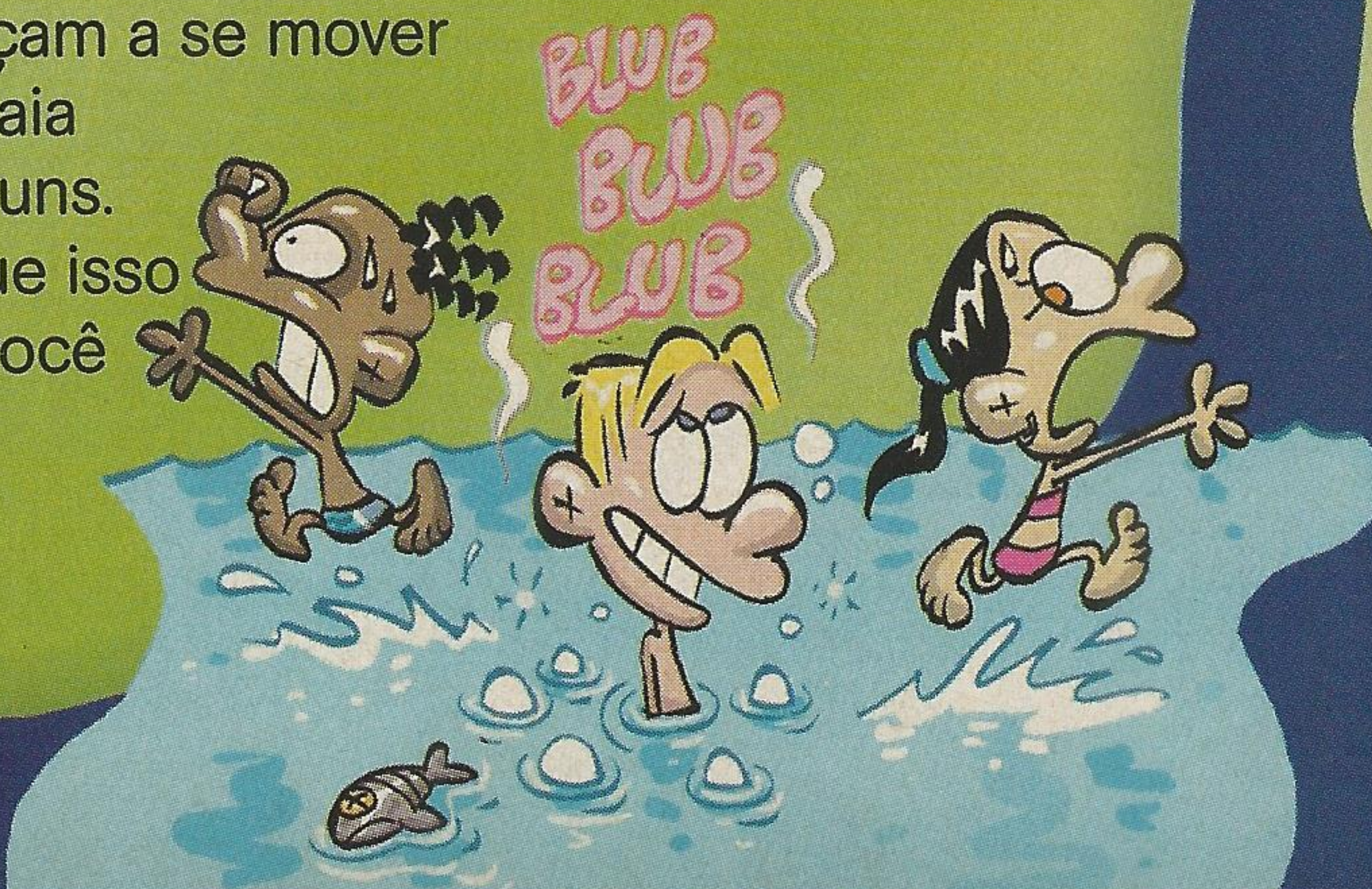
BURP!

O excesso de comida e de refrigerante aumenta a produção de gases no estômago. Com o tempo, o gás vai se acumulando e precisa ser eliminado. Aí ele é encaminhado ao esôfago e depois até a garganta. O resultado é o arroto! Falar rápido pode levar ar para o estômago, o que também contribui para esse efeito.



IH! QUE CHEIRO É ESSE?

No processo de digestão de comidas como batatas, doces e massas, entram em cena algumas bactérias que moram no intestino. Elas comem restos desses alimentos e depois liberam gases que ficam em nossa barriga. Com o acúmulo de gases, os músculos do intestino começam a se mover para que o ar saia e aí soltamos puns. Ao perceber que isso vai acontecer, você só precisa ir ao banheiro.



NÚMERO 1 E NÚMERO 2

O xixi e o cocô jogam fora o que não serve mais para o organismo. O cocô é a soma de tudo que sobrou da digestão e cheira mal porque os alimentos foram digeridos com a ajuda de bactérias que liberam substâncias fedidas. Já o xixi é fabricado nos rins, que filtram o sangue e liberam substâncias que não têm utilidade.

Sinal de perigo

Algumas melecas que o corpo produz são um aviso de que há algo errado acontecendo no organismo.

A remela, por exemplo, que é aquela secreção que às vezes fica acumulada no canto dos olhos, pode ser um sinal de irritação ou mesmo de infecção nos olhos e, quando há excesso de remela, é bom procurar um médico. As espinhas também indicam pequenas infecções na pele causadas pela invasão de bactérias.

Existe alguém mais bonita do que eu?

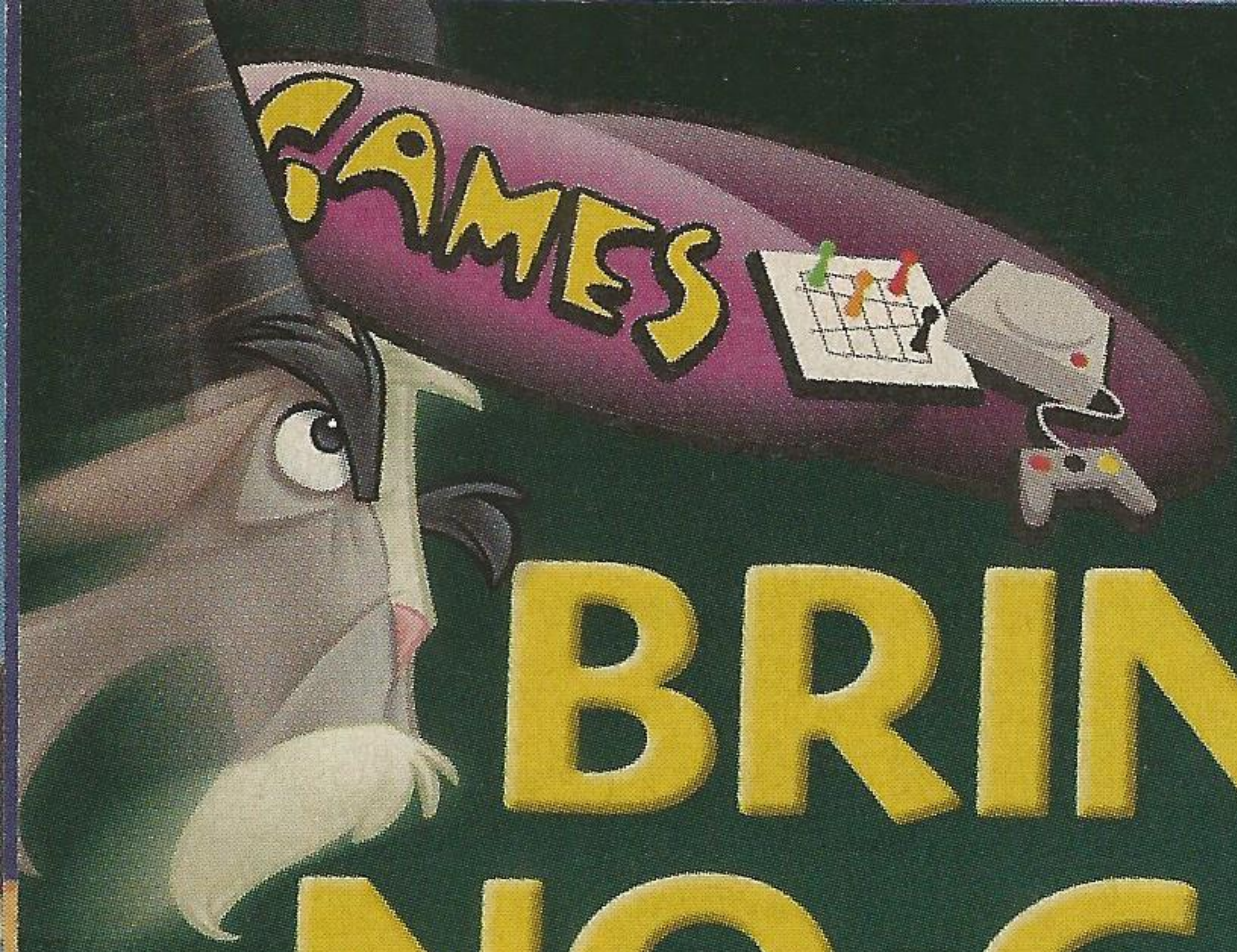
Ih... Será que eu falo da remela?



CACAS E CAQUINHAS

Basta misturar água, proteínas, sujeira e está pronta a meleca. Ela é produzida por glândulas do nariz e funciona como um filtro, barrando a entrada de partículas de sujeira do ar. O que não é bom fica grudado nela e é eliminado quando limpamos o nariz.





Salve a fazenda no jogo
Nem que a Vaca Tussa.

BRINQUE NO CAMPO

Nem que a Vaca Tussa ganhou uma versão para Game Boy Advance. Até quem viu o filme vai encontrar novidades na história, pois o jogo começa onde a aventura do cinema termina.

O vilão Alameda Slim escapa e você tem de capturá-lo assumindo o controle das vacas Sra. Caloway, Maggie e Grace e de outros personagens.

O bode Jeb fica com habilidades especiais quando encontra comida. A pimenta, por exemplo, garante supervelocidade e permite dar cabeçadas fortes. Depois de engolir uma espiga, ele ataca cuspidando grãos de milho e pula se comer feijões saltitantes.

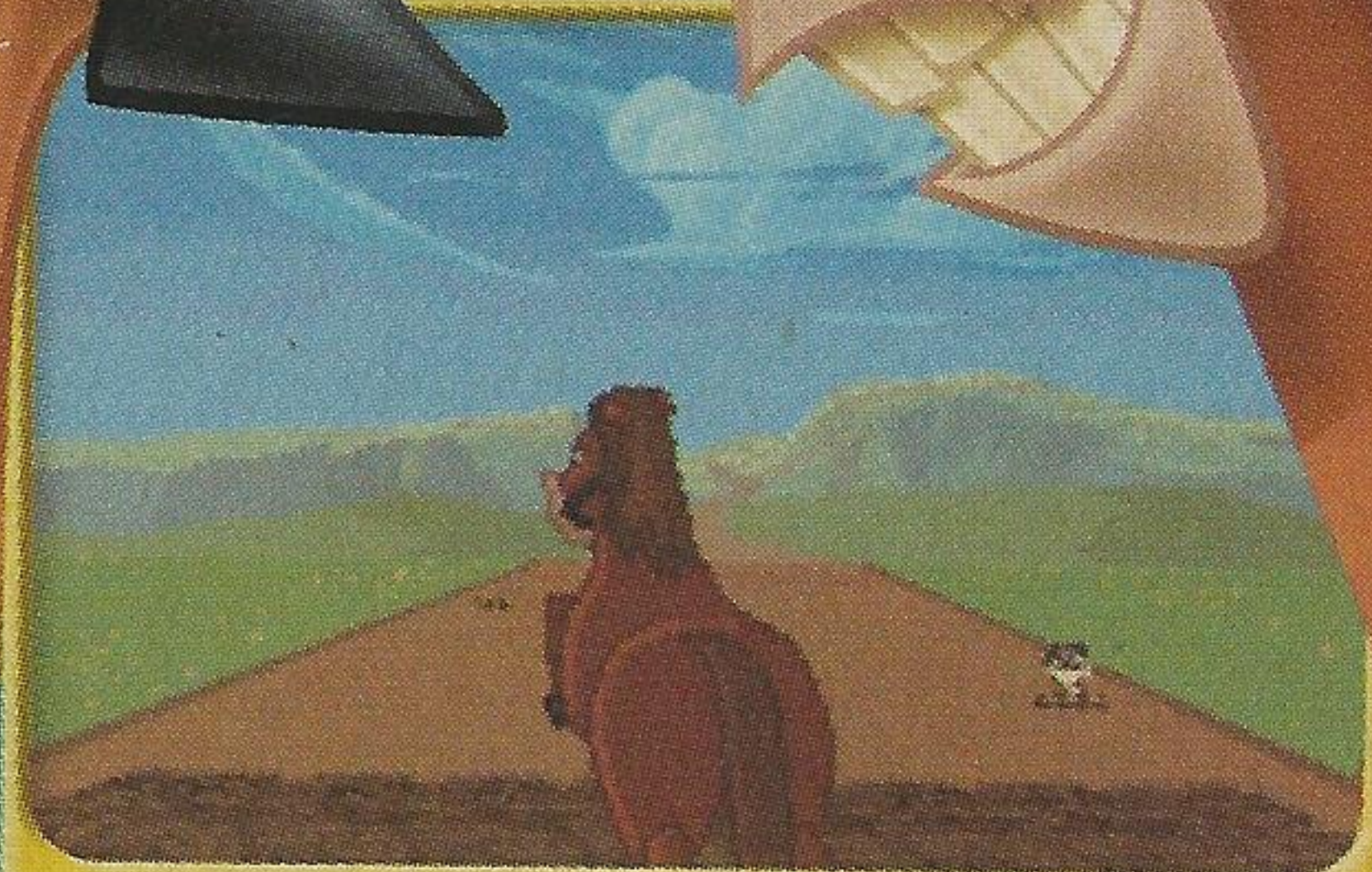
Quando há um novo movimento, o coelho Jack da Sorte aparece para dar as explicações.

Já com o cavalo Buck o jogo ganha ação. Ele tem de enfrentar os bandidos e desviar dos obstáculos nas estradas. Quando seu indicador de energia fica cheio, ele pode dar uma poderosa sequência de patadas.

Durante todo o jogo, você fica cara a cara com vários malvados, até achar o mais procurado de todos: Alameda Slim.

COMANDOS BÁSICOS

- Botão A** ▶ saltar
- Botão B** ▶ correr
- Botão L** ▶ atacar (joga maçãs)
- Botão R** ▶ planar (para usar, é preciso achar a toalha antes)



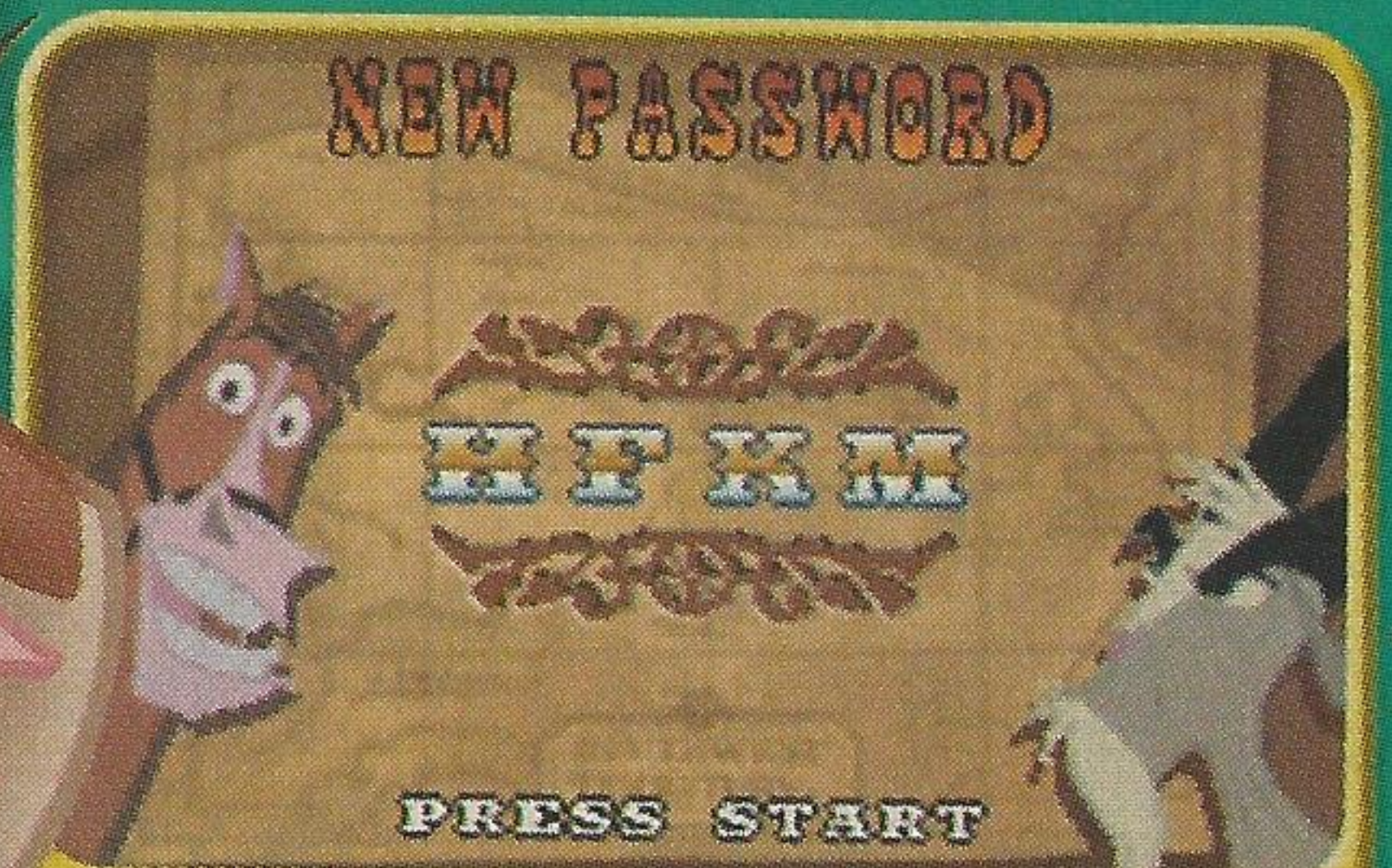
Cuidado para escapar dos obstáculos nas fases de corrida com Buck.



Este vilão só pode ser acertado depois que pegar o monte de feno.

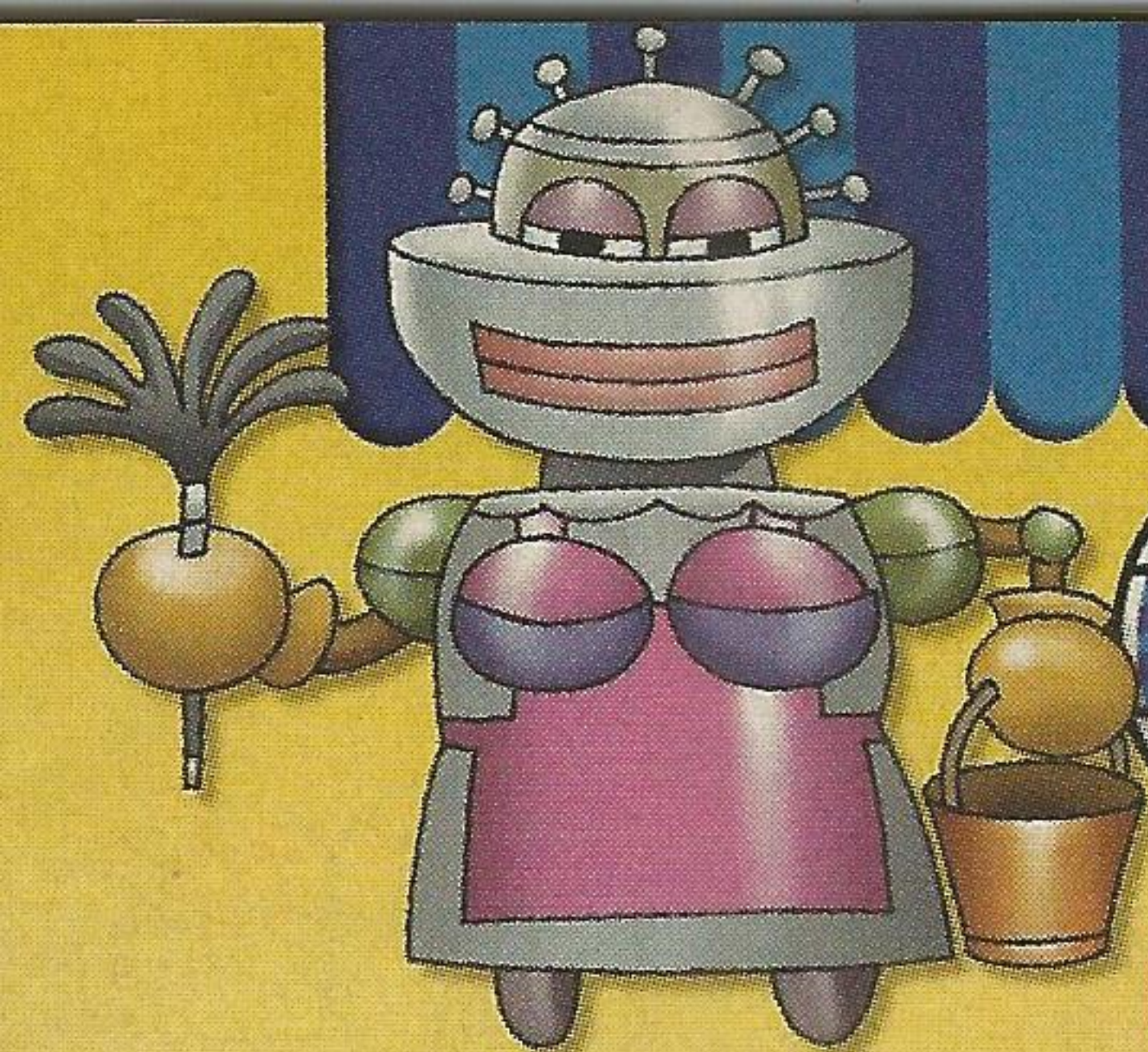


Coma a pimenta e aperte o botão L para ganhar velocidade e derrubar o poste.



Ao final das fases, o jogo fornece um código. Anote-o para voltar quando quiser.





PROMOÇÃO

CIRCOMIX

Foto meramente ilustrativa.

Parabéns a todos que participaram!

Centenas de cartas chegaram à redação da RECREIO com sugestões incríveis de personagens para a turma CIRCOMIX. Com certeza os ETs do planeta Ort adorariam ter companheiros tão engraçados e cheios de habilidades como os que foram criados.

A equipe encarregada de selecionar os trabalhos encarou um desafio para escolher os 10 personagens mais originais e criativos. Confira a lista dos premiados que vão ganhar as bicicletas.

Categoria 1

Leitores de 6 a 8 anos
(em ordem alfabética)

André Luis Lopes

Santa Cruz das Palmeiras – SP

Carlos Alberto A. Farias

Santa Maria – RS

Jean Lucas Luquetti Silva

Barueri – SP

Lucas Sant'Anna Ferreira

Duque de Caxias – RJ

Thays Pereira Marville

Ourinhos – SP

Categoria 2

Leitores de 9 a 11 anos
(em ordem alfabética)

Denner Ferreira Costa

Rio Verde – GO

Helen Cabral da Silva

Guarulhos – SP

Juslie Evilin L. Pedrosa

Francisco Morato – SP

Pedro Borborema Mota Lima

Maricá – RJ

Priscila Motta Guimarães

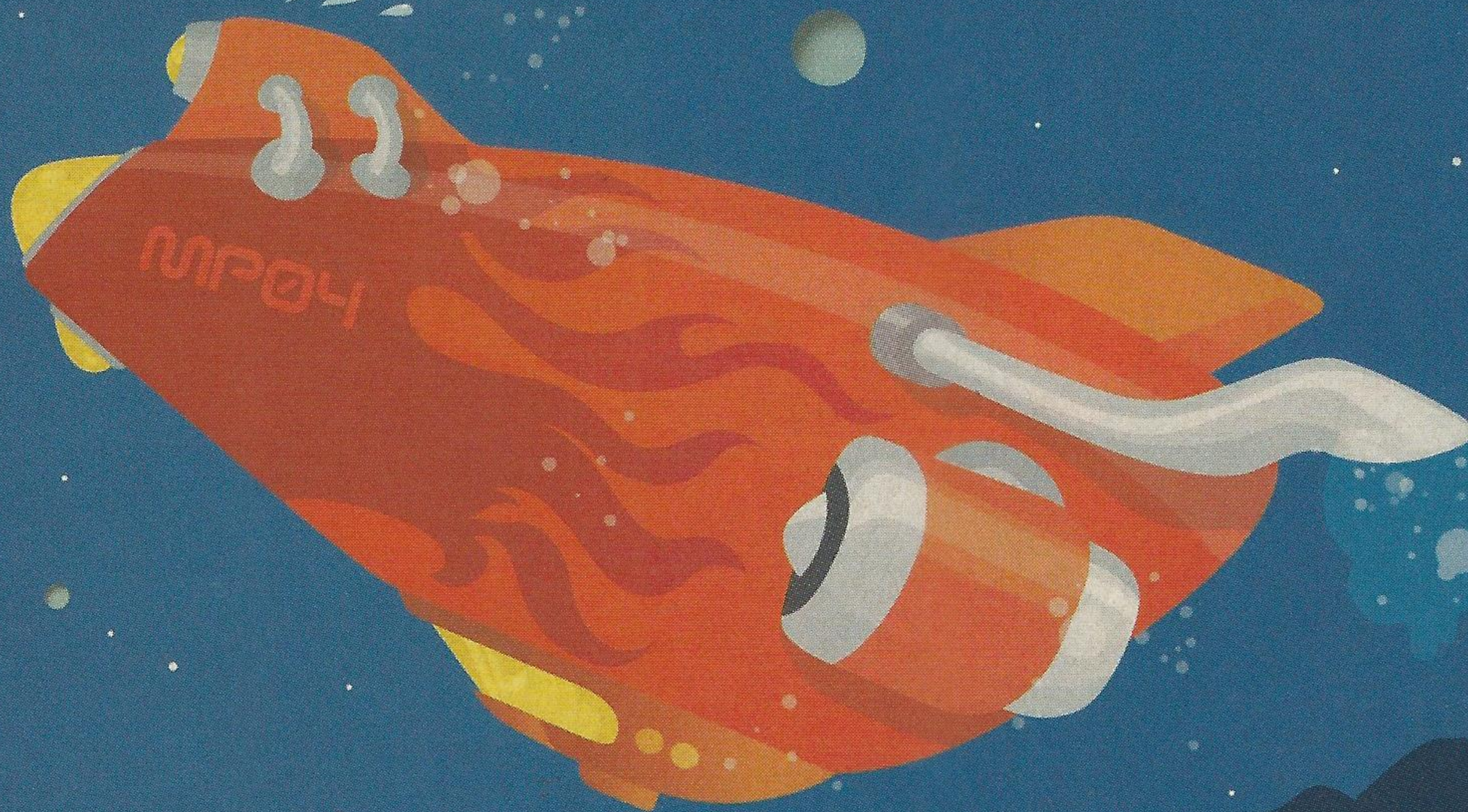
São Paulo – SP

Confira o
visual e a descrição
dos personagens
vencedores no

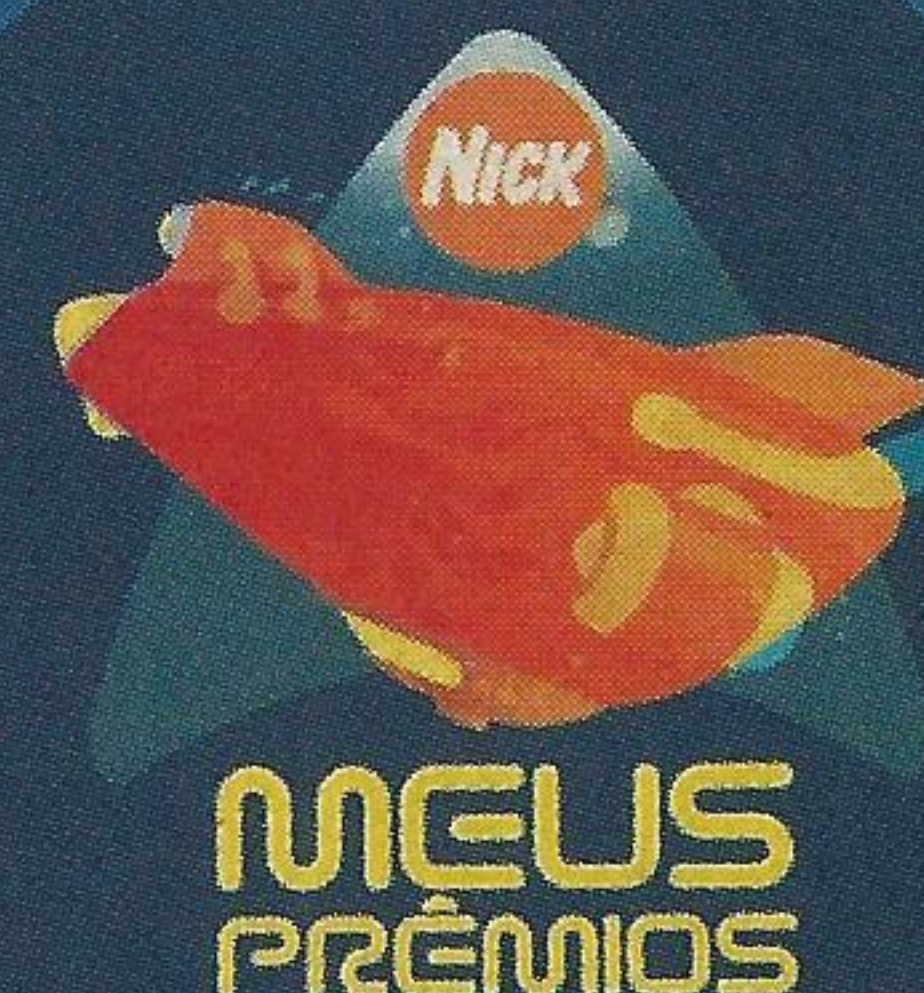
RECREIO ONLINE
www.recreionline.com.br



Meus Prêmios Nick 2004 está na área... E como você sabe, aqui é você quem manda!



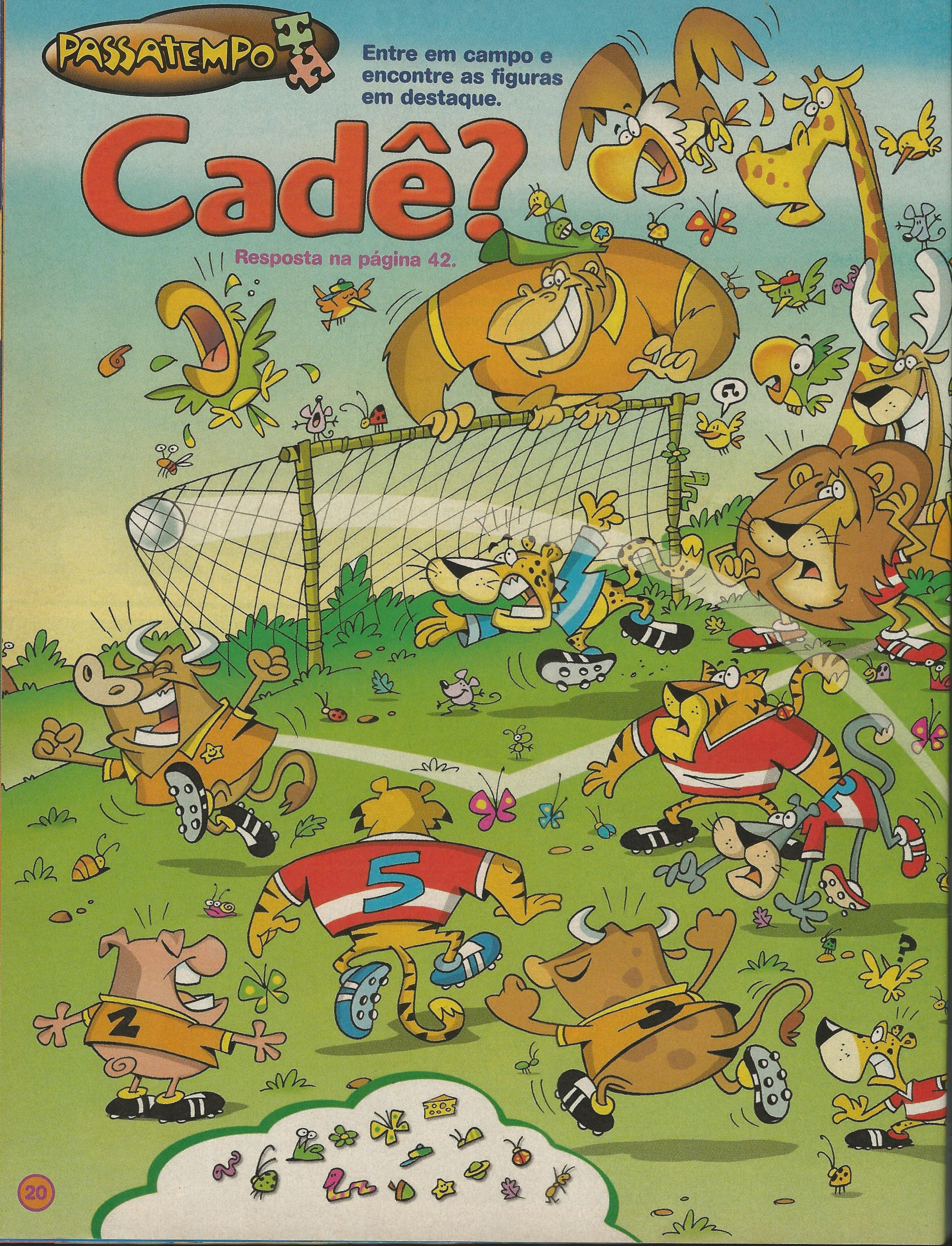
Acesse o nosso site, www.mundonick.com.br, vote nos seus favoritos em cada uma das 17 categorias e participe da promoção que poderá levar você para conferir de perto o Nick evento deste ano. Não perca a promoção que rola até o dia 29 de agosto! E não se esqueça, vote e participe quantas vezes você quiser!



Entre em campo e
encontre as figuras
em destaque.

Cadê?

Resposta na página 42.





SANDER

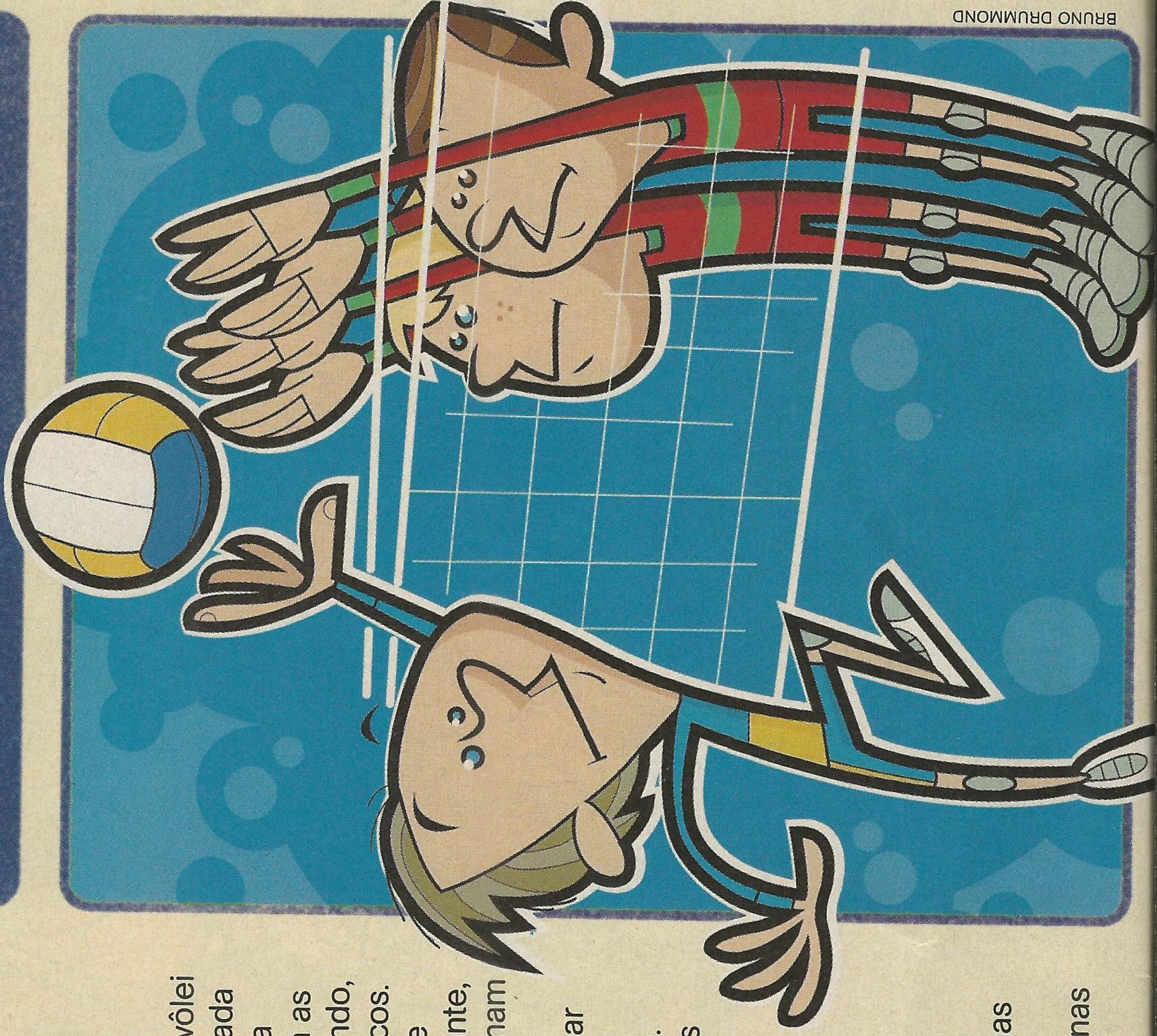
GUIA DOS ESPORTES

Saiba tudo sobre o esporte e prepare-se para torcer.

Com saques velozes, cortadas potentes, largadinhas e defesas incríveis, as partidas de vôlei fazem a plateia vibrar. Cada jogada pode ser decisiva quando estão na quadra as maiores equipes do mundo, como nos Jogos Olímpicos.

No vôlei, a união entre o grupo é muito importante, pois os jogadores trabalham juntos no ataque e na defesa e têm de combinar movimentos e usar suas habilidades em conjunto.

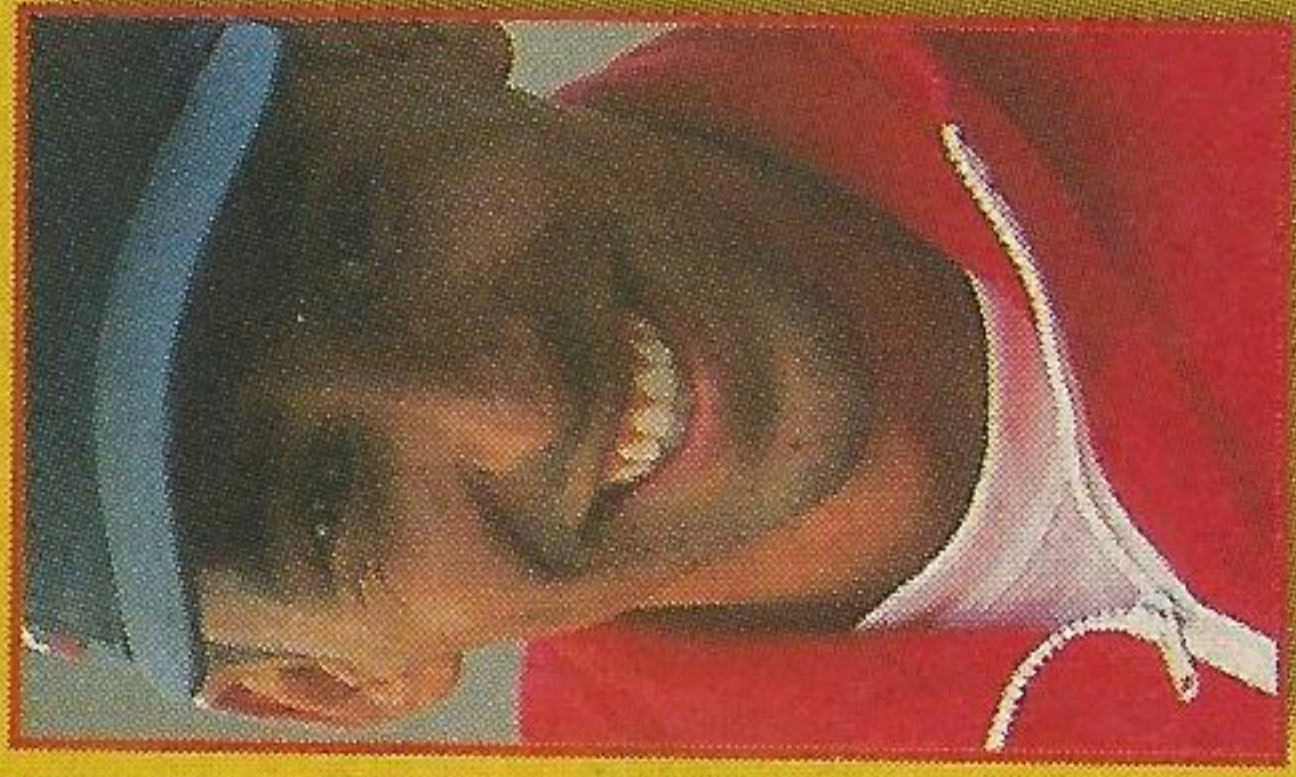
Um dos esportes mais praticados no mundo, o vôlei cresceu no Brasil e há pouco tempo as seleções masculina e feminina conquistaram o título de campeãs do mundo. Os dois grupos são candidatos a medalhas olímpicas. Fique de olho nas competições em Atenas e entre na torcida!



BRUNO DRUMMOND

BATE-PAPO

Conheça Sérgio Dutra, o **Escadinha**. Líbero da seleção brasileira, ele é considerado o melhor do mundo.



RECREIO ▶ Como é ser o "goleiro" do vôlei?

ESCADINHA ▶ Na verdade, a semelhança com a função do goleiro é que estamos lá para defender. Mas no vôlei é mais difícil, porque você não pode deixar a bola cair.

RECREIO ▶ Você leva muita bronca do técnico Bernardinho?

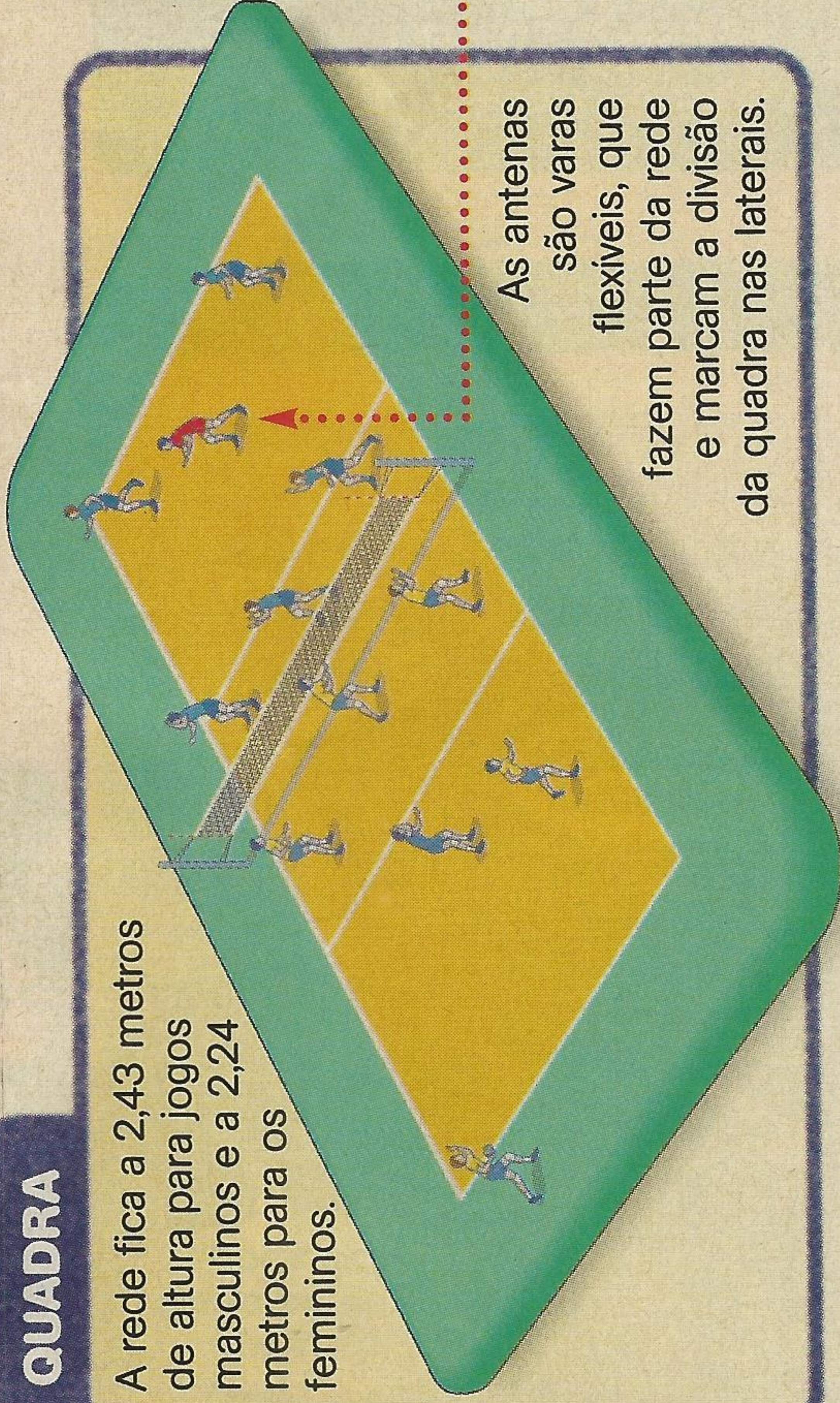
ESCADINHA ▶ Não só eu! Todos levam puxão de orelha de vez em quando. Mas isso serve para o time melhorar.

RECREIO ▶ O que você faz quando está de folga?

ESCADINHA ▶ Gosto de ficar em casa, curtir a família e jogar futebol. Mas aí não quero saber de defesa, fico lá na frente, no ataque.

QUADRA

A rede fica a 2,43 metros de altura para jogos masculinos e a 2,24 metros para os femininos.



As antenas são varas flexíveis, que fazem parte da rede e marcam a divisão da quadra nas laterais.

BOLA

A bola deve ser clara, medir de 65 a 67 centímetros de circunferência e pesar de 260 a 280 gramas.



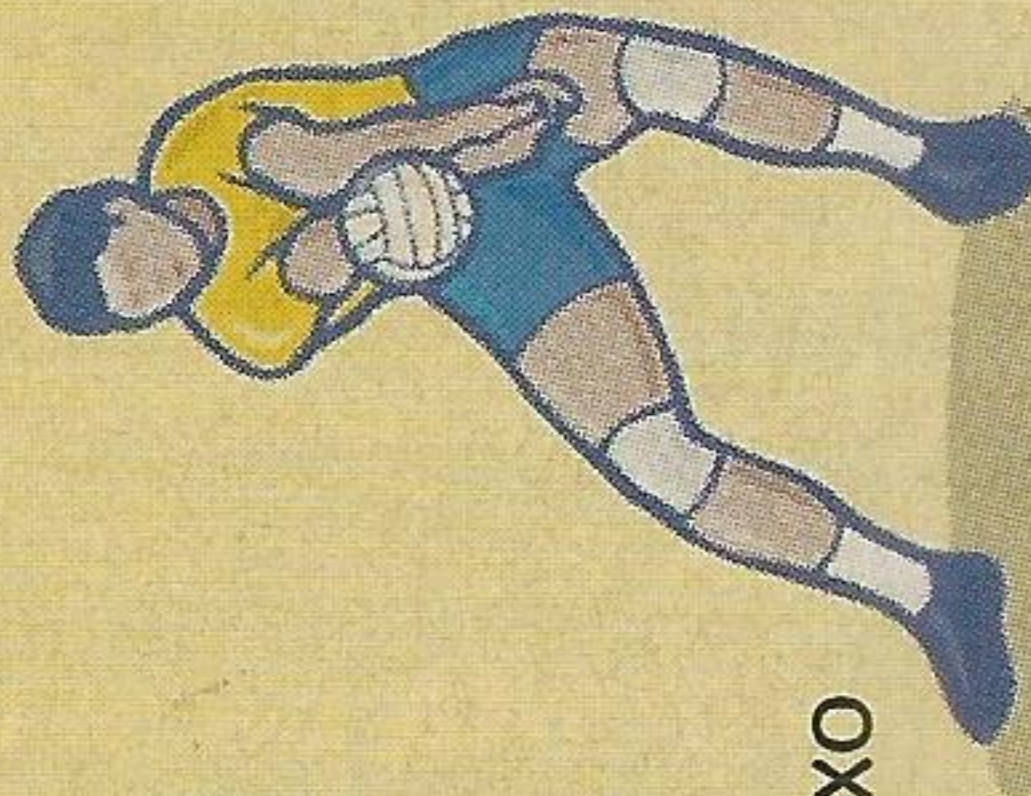
LÍBERO

O jogador com camiseta de cor diferente da equipe é o líbero, especialista em defesa, que não participa das jogadas de ataque nem do saque, mas pode se mover pela quadra para defender as bolas lançadas pelo adversário.

JOGADAS

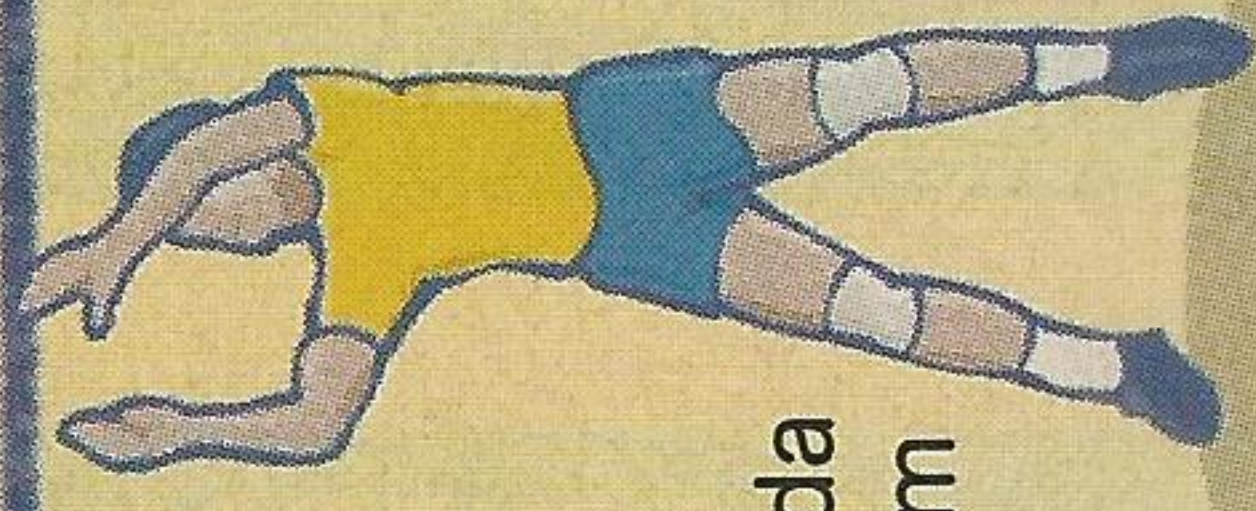
RECEPÇÃO

Depois de um saque ou cortada do adversário, o jogador recebe a bola, tocando de baixo para cima.



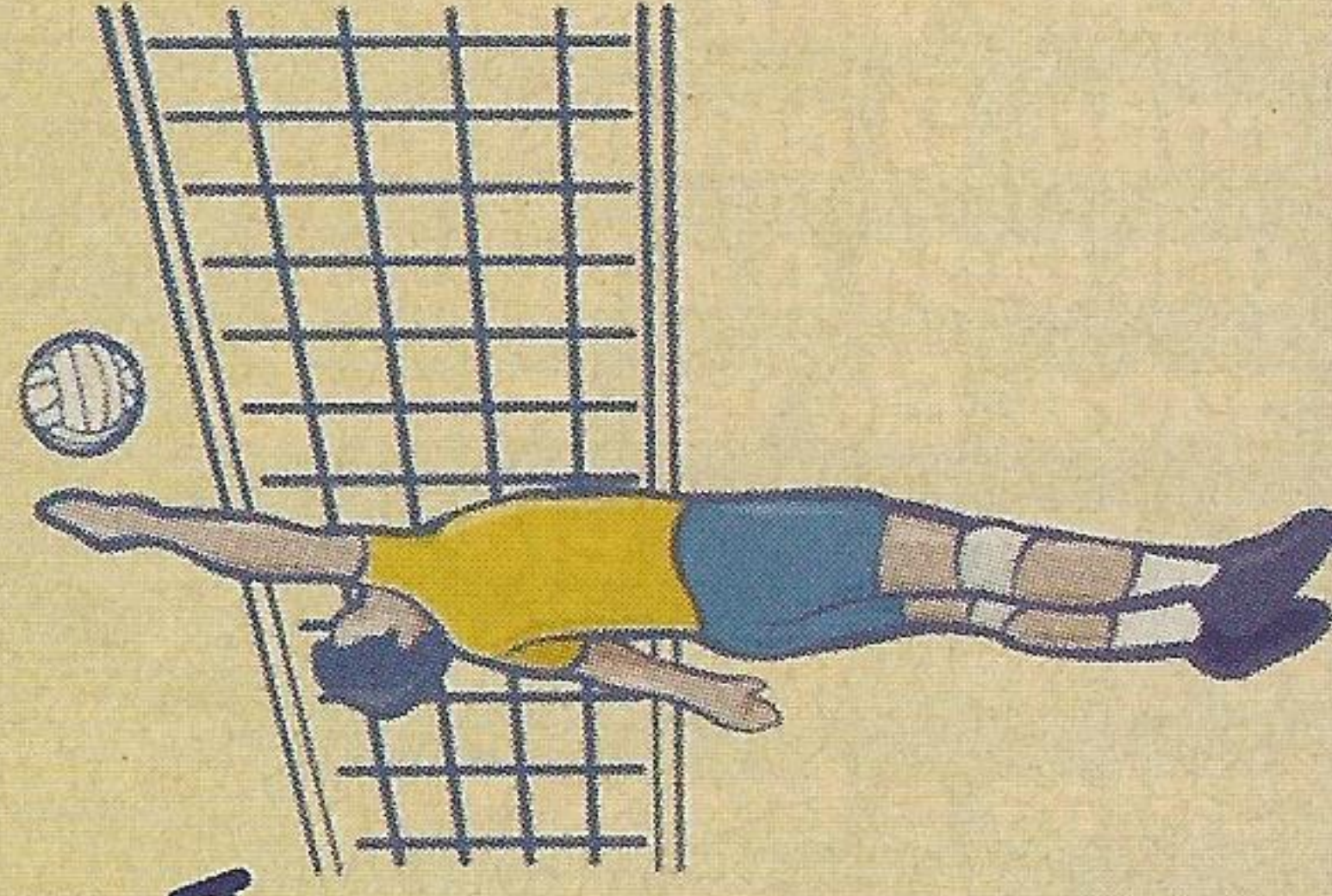
LEVANTAMENTO

Com as duas mãos sobre a cabeça, o jogador toca na bola tentando levá-la para outro integrante da equipe. Em geral, quem faz essa jogada está no fundo da quadra.



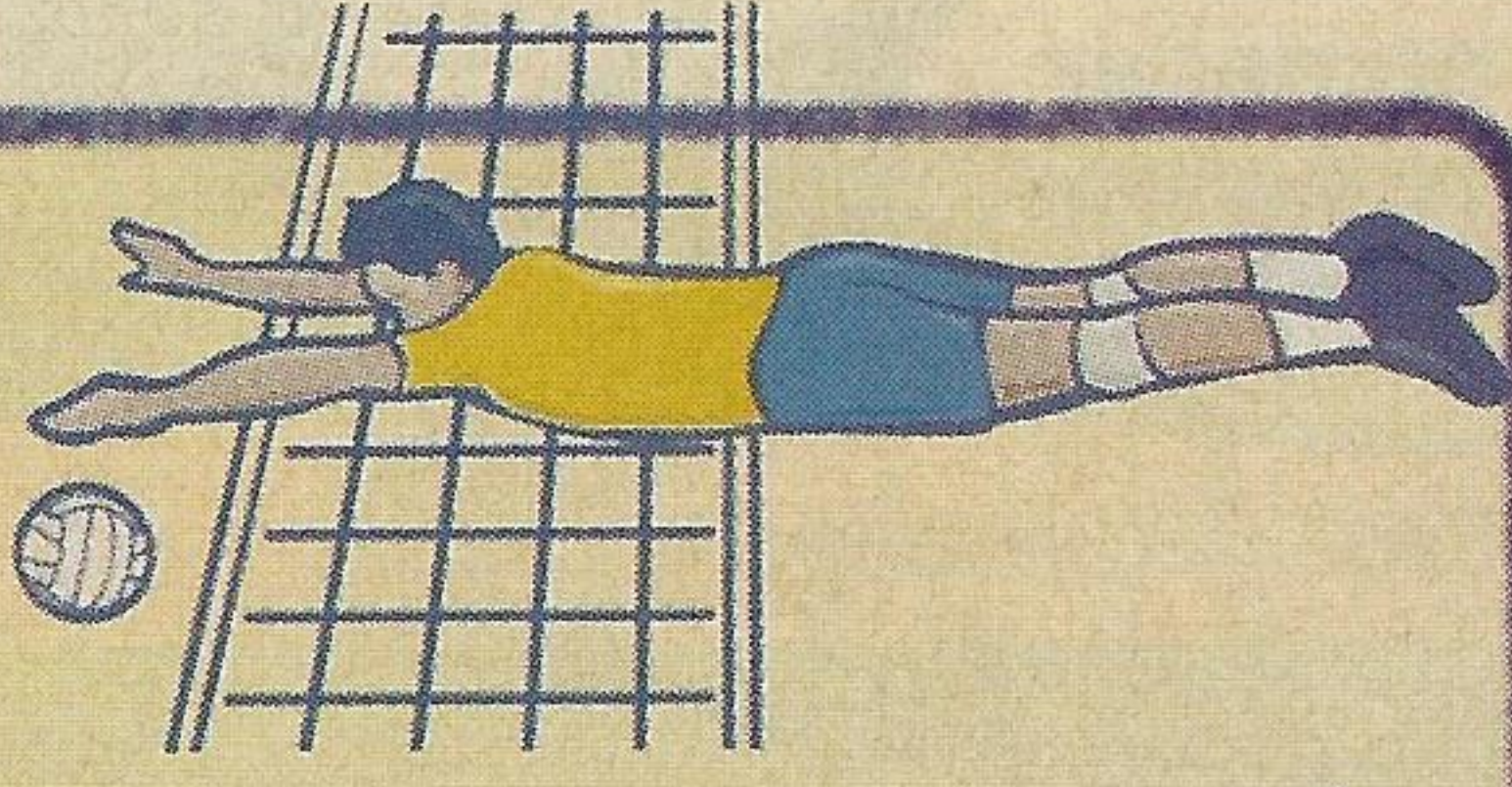
CORTADA

O jogador salta e acerta a bola com força para mandá-la para o lado do adversário.



BLOQUEIO

Os defensores ficam perto da rede de braços levantados. Quando a bola chega ao seu campo, sobem juntos ou não para colocá-la de volta no campo adversário.



SAQUE

O sacador fica atrás da linha de fundo e lança a bola para o lado do adversário.

SEM SALTO

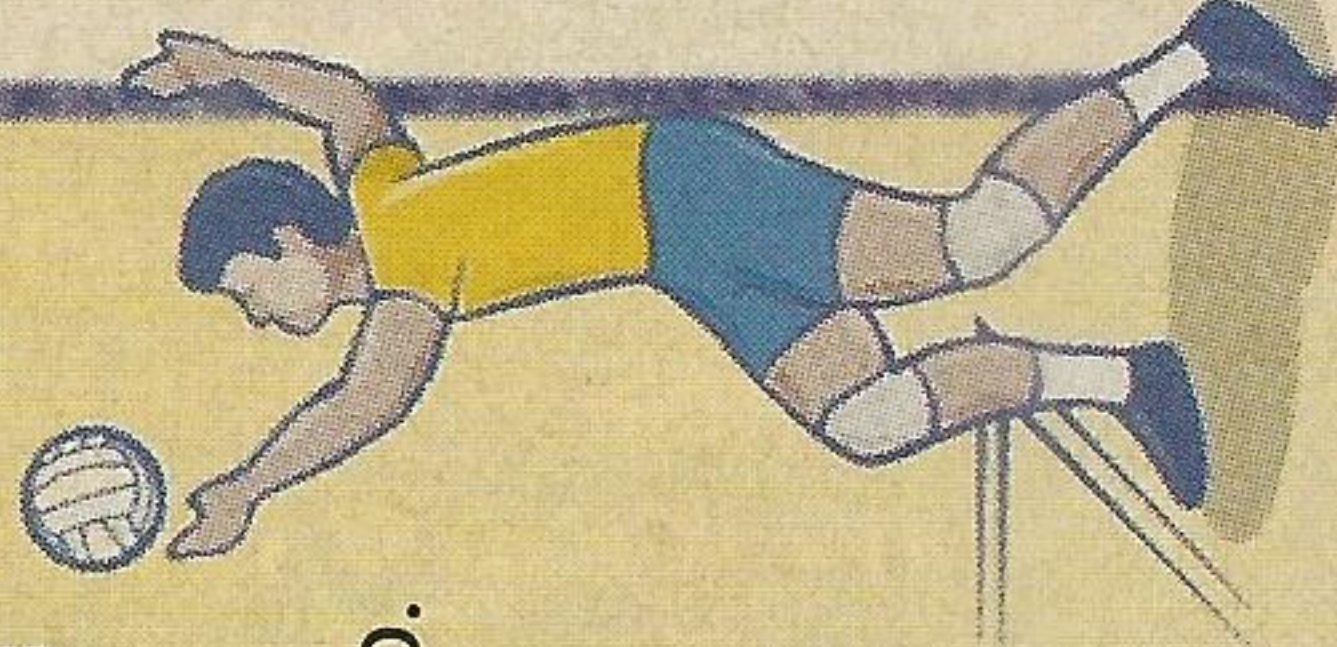
É dado com a palma da mão.

O jogador mira a quadra adversária, levanta a bola para acertá-la com

o braço estendido, com uma batida forte e rápida.

COM SALTO

O jogador lança a bola para cima e salta para acertá-la no ar. Assim consegue sacar com força, mas nem sempre com precisão.



ALGUMAS REGRAS

- As equipes podem ter no máximo 12 jogadores, sendo que seis são reservas. Os jogadores se distribuem pela quadra e, quando o time ganha o direito de sacar, eles fazem um rodízio de posições, alternando-se no saque, no ataque e na defesa.
- A equipe ganha um ponto se a bola tocar o chão da quadra do adversário ou se a equipe adversária cometer uma falta ou uma falha na devolução da bola.
- O jogo é dividido em partes que são chamadas de sets. Vence um set quem fizer 25 pontos primeiro e, além disso, no mínimo dois pontos a mais que a outra equipe. Em caso de empate em 24 pontos, o set continua até que um dos times faça os dois pontos de diferença.
- Vence o jogo a equipe que ganhar três sets. Se em quatro sets houver um empate, é disputado um quinto set de 15 pontos.

RECREIO



Em 22 de agosto,
comemora-se
o Dia do Folclore.
Divirta-se com
brincadeiras que
fazem parte da tradição
cultural brasileira.



Ei! Não
vale começar
com as pernas
encolhidas!

FOLCLORE DIVERTIDO

UMA, DUAS ANGOLINHAS

Sorteiem quem será
o mestre e sentem-se
em roda, com as pernas
esticadas. O mestre
fica no meio e toca no pé
de cada um, dizendo:

Uma, duas angolinhas
Finca o pé na
pampolinha
O rapaz que jogo faz?
Faz o jogo do capão
Veja bem que vinte são
E recolha seu pezinho
Na conchinha de uma mão
Que lá vai um beliscão.

No final da música,
o jogador que seria
tocado quando o
mestre diz **beliscão**
tem de recolher as pernas.
Quem errar leva um
beliscão e continua com
as pernas esticadas.
Quem acertar fica de
perna encolhida e fora
da rodada. O mestre
canta de novo e o último
que sobrar com as pernas
esticadas paga um
castigo para o mestre.

ALFÂNDEGA

Você vai precisar de:

• giz

Sorteiem quem será
o chefe da alfândega
e tracem uma linha
no chão. O chefe fica
de um lado e a turma
do outro. Ele vai inventar
uma regra secreta
para a bagagem dos
viajantes e todos têm
de descobri-la.

O chefe diz: "Vou
viajar e vou levar um..."
e fala o nome de uma

coisa que se encaixe
na regra. Pode ser, por
exemplo, que todos
tenham de levar bichos.
Aí ele diz que vai levar
um cão e pergunta: "E
você? Vai levar o quê?".

Se o participante
disser o nome de um
bicho, pode atravessar
a linha e o chefe repete
a pergunta para o
próximo. Se ele disser
uma bola, por exemplo,
o chefe diz que ele
não pode viajar.
A brincadeira continua

até que todos descubram
a regra. Aí o primeiro
que acertou será o
novo chefe e inventará
outra regra.

Bicho-papão
não vale!

Mas você
aceitou os outros
bichos!



MÃE-DA-RUA



Sorteiem quem será a mãe-da-rua e dividam-se em dois grupos. Cada um fica em uma calçada e a mãe-da-rua fica no meio. Os participantes de cada grupo têm de atravessar de uma calçada para

outra pulando num pé só, sem serem pegos pela mãe-da-rua. Quem for apanhado passa a ajudar a mãe-da-rua a agarrar os outros. O último a ser pego é a mãe-da-rua na próxima rodada.

TROCA-JÓIA

Você vai precisar de:

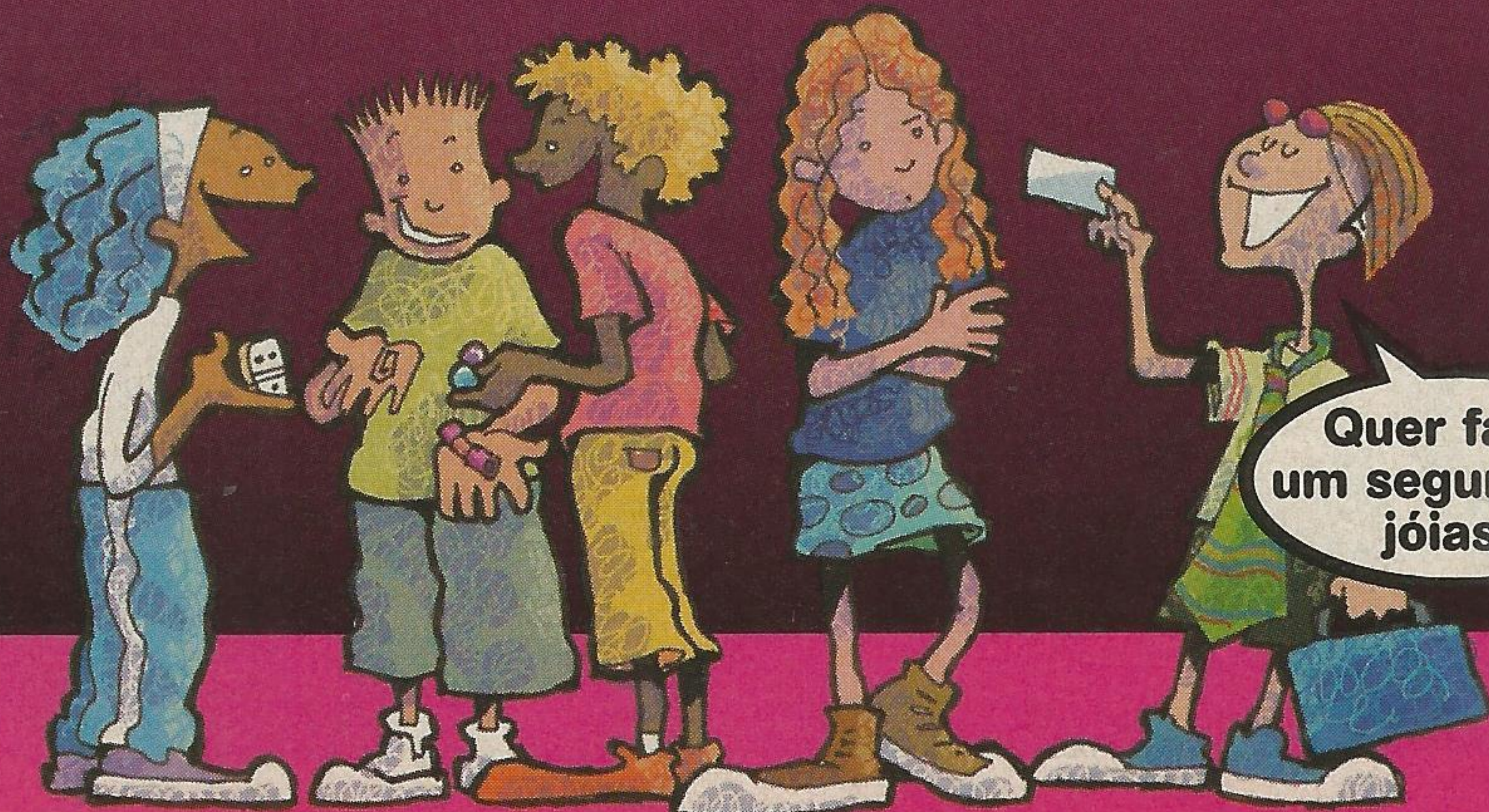
- ▀ vários **objetos pequenos**

Escolham na sorte quem será o joalheiro. Cada participante pega um objeto diferente, que será uma jóia.

Enquanto a turma conta até 20, o joalheiro observa qual é a jóia de

cada um. Depois ele se vira e os participantes trocam as jóias.

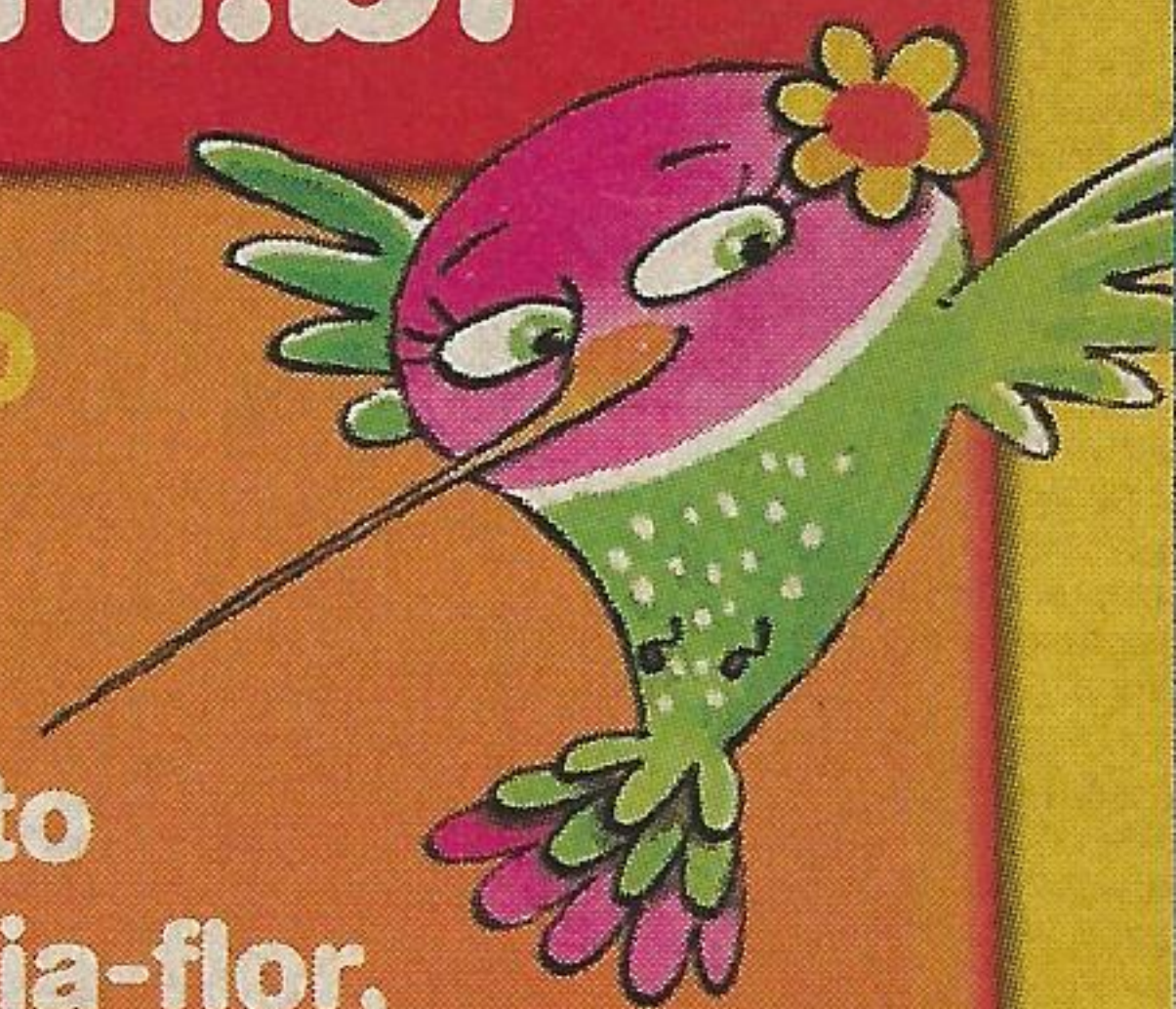
O grupo dá um sinal e o joalheiro fica de frente de novo e tem de dizer com quem estava cada jóia antes da troca. Se ele acertar todas, pode escolher o novo joalheiro. Se errar, tem de pagar um castigo e a turma sorteia o próximo joalheiro.



www.recreionline.com.br

DIVERSÃO ANIMAL

Brinque de labirinto com o beija-flor, de quebra-cabeça com o tamanduá, de jogo da memória com o pica-pau e saiba mais sobre esses e outros bichos linguarudos.



OLIMPIADAS

Fique por dentro do vôlei de praia e confira o desempenho das equipes brasileiras nesse esporte olímpico.

UNI DUNI TÊ

Aprenda maneiras de tirar a sorte que também fazem parte do folclore.

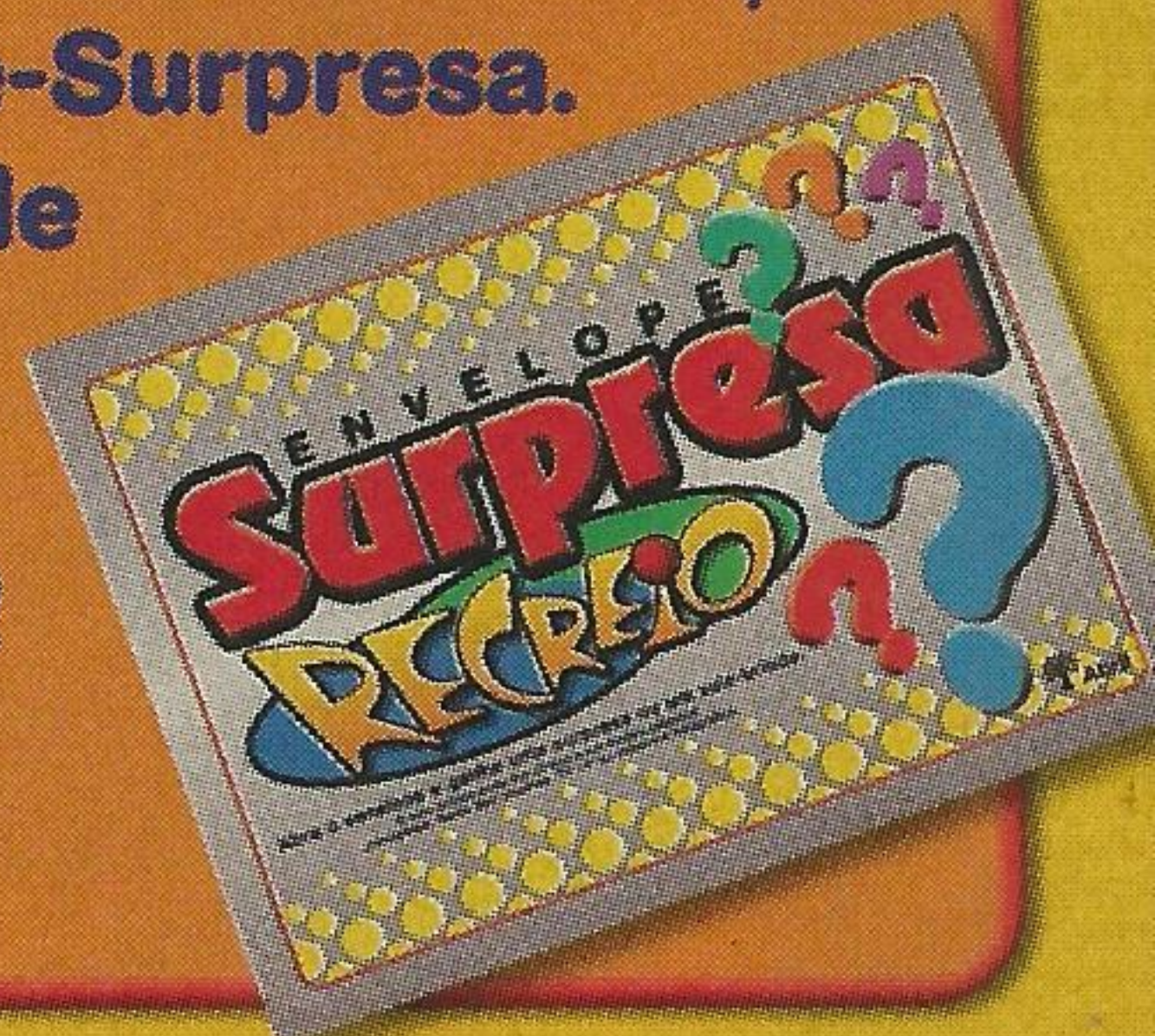


AVENTURA NO PARQUE

"Eu e a turma fomos os primeiros a entrar no parque de diversões naquele domingo..."

Entre em Conte um Conto para participar dessa história.

Veja no site o regulamento da Promoção Envelope-Surpresa. Você pode ganhar prêmios incríveis!



Texto ► CLÁUDIO FRAGATA
Ilustração ► BIRY

RECEITA PARA PEGAR SACI

Jogue uma peneira
sobre um pé-de-vento.
Sempre há um saci
escondidinho lá dentro.



Aí, bem devagarinho
pro danado não escapar,
tente tirar seu gorrinho:
a sorte do saci vira azar.



Sem o capuz vermelho,
o saci pára de aprontar.
Vira escravo o fedelho,
faz o que o mestre mandar.



Daí, com muito jeitinho,
ponha o saci na garrafa.
Feche com uma rolha,
nunca mais ele se safá.



Pode ser que você olhe
e veja a garrafa vazia.
O saci fica invisível
fazendo uma feitiçaria!



Não ligue, ele está ali
e não tem jeito de sair.
Só se a garrafa quebrar
ou se você consentir.



Vê se não perde tempo,
faça logo um pedido.
Somente solte o saci
depois de ser atendido.



QUERIDO, VOCÊ
JÁ CONTOU PRO
DEXTER SOBRE A
MUDANÇA?

AINDA NÃO.
MAS VOU CONTAR.
AFINAL, TEMOS SÓ
ATÉ SÁBADO!

VOCÊ ESTÁ
ANIMADA,
DEE DEE?

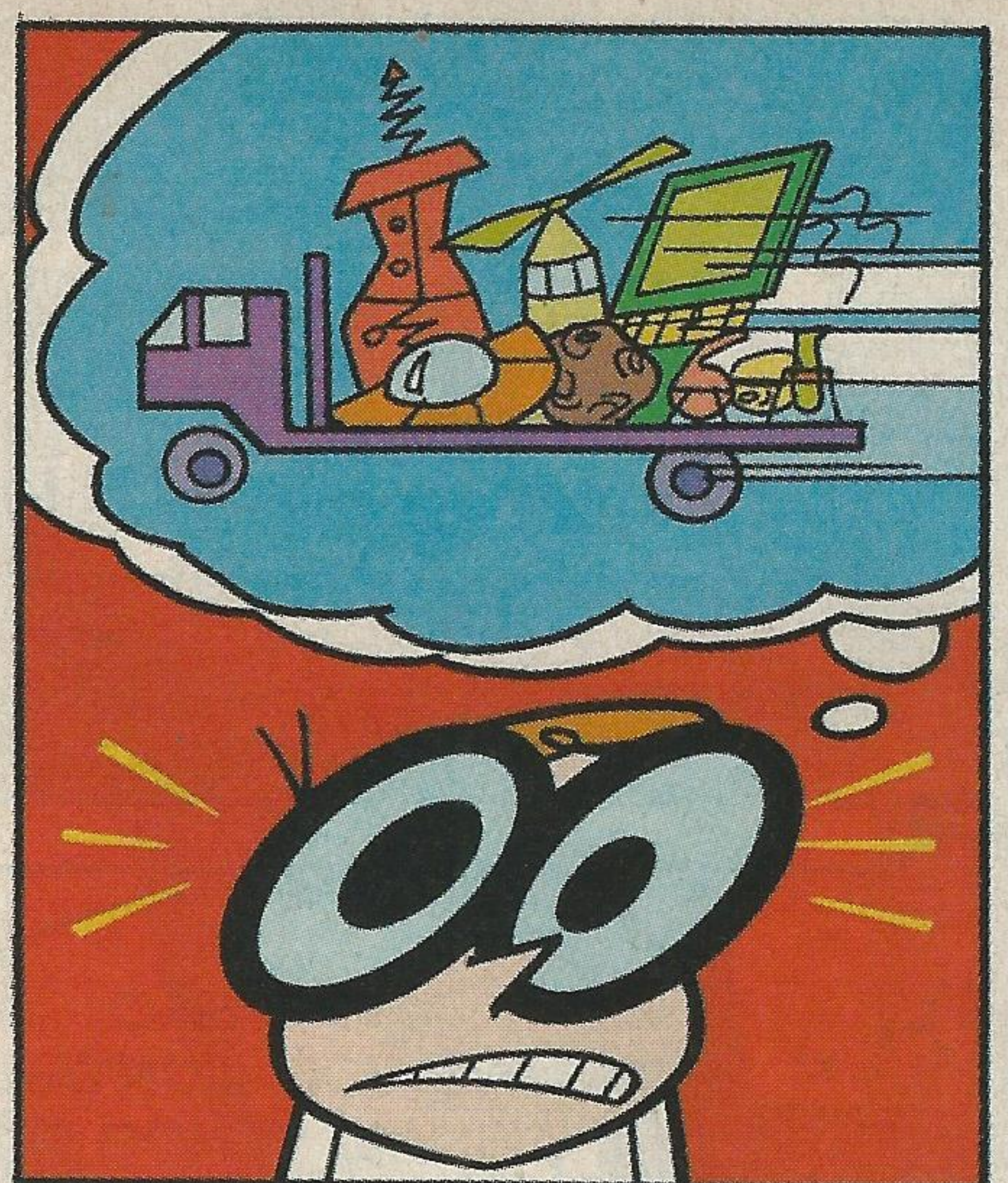
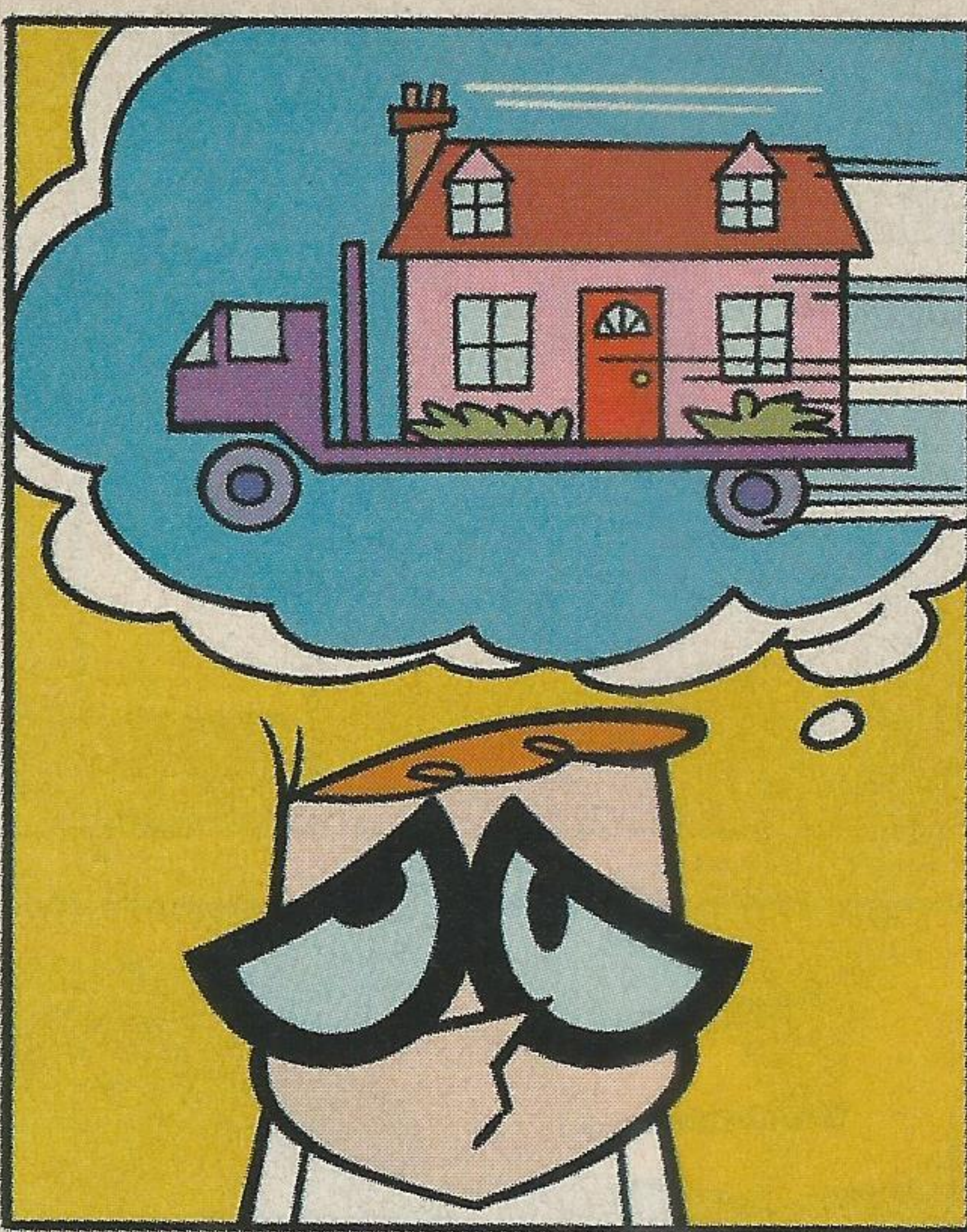
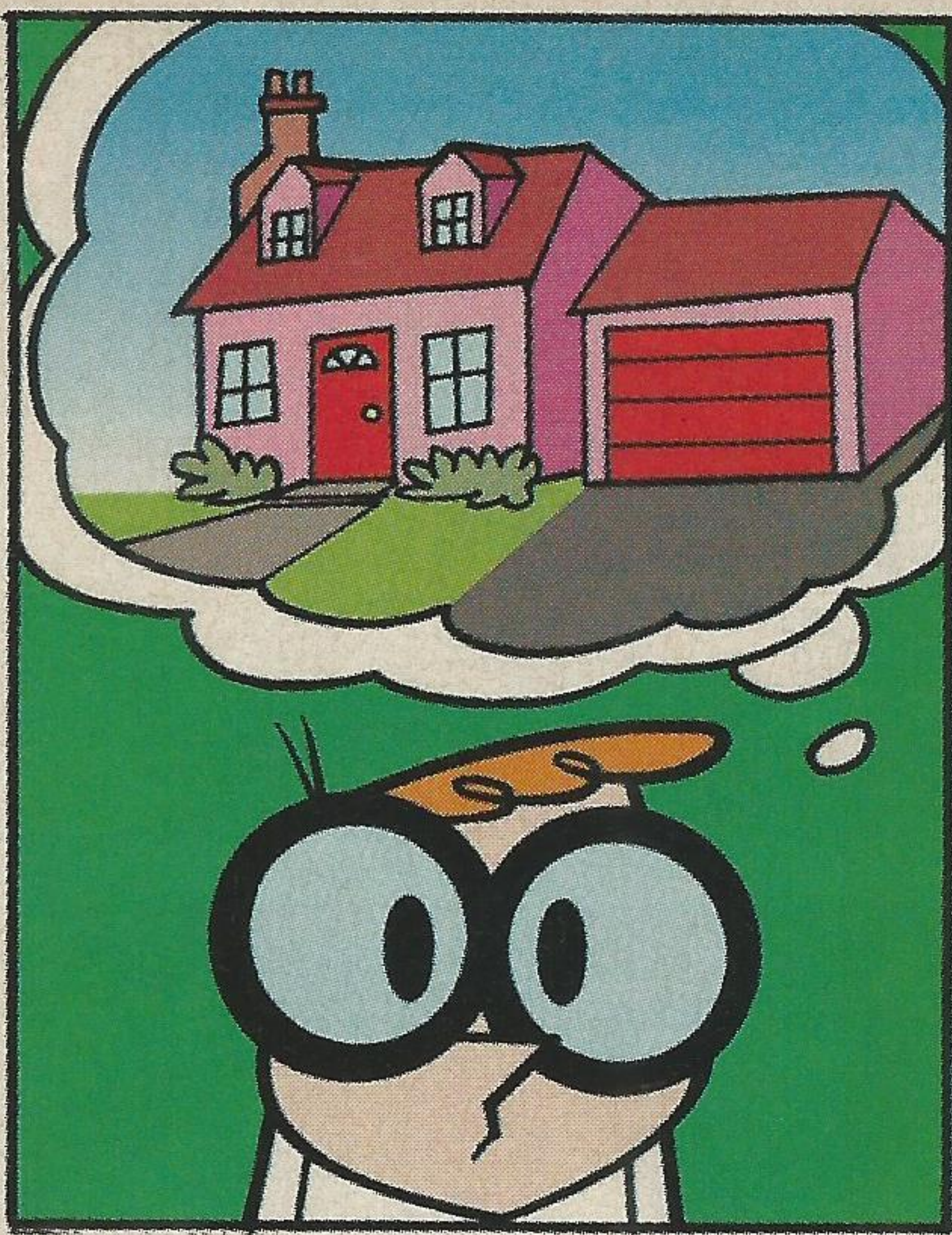
PODE
APOSTAR!

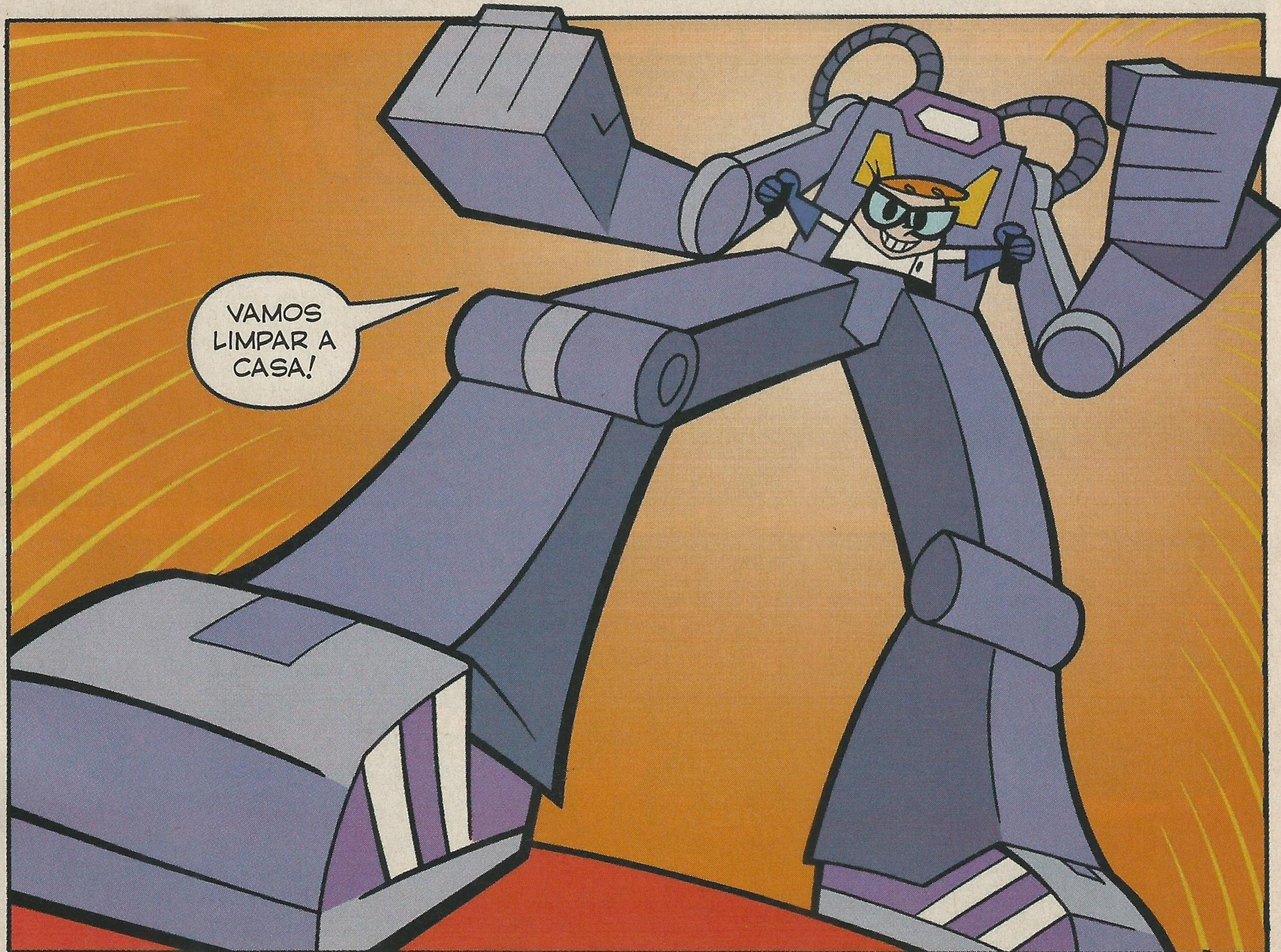
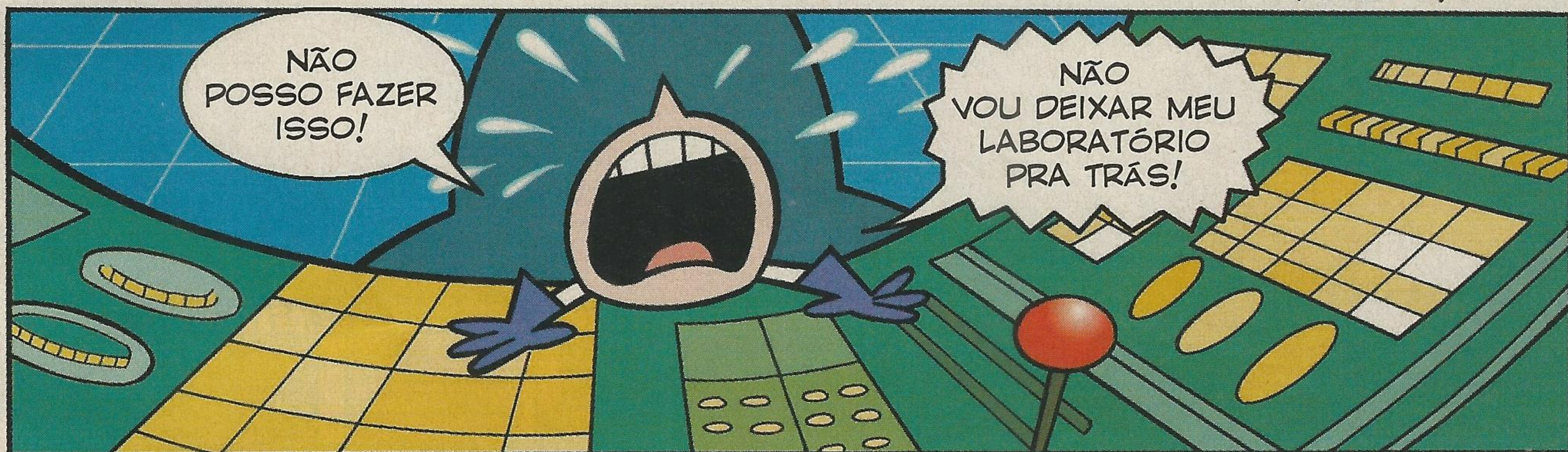
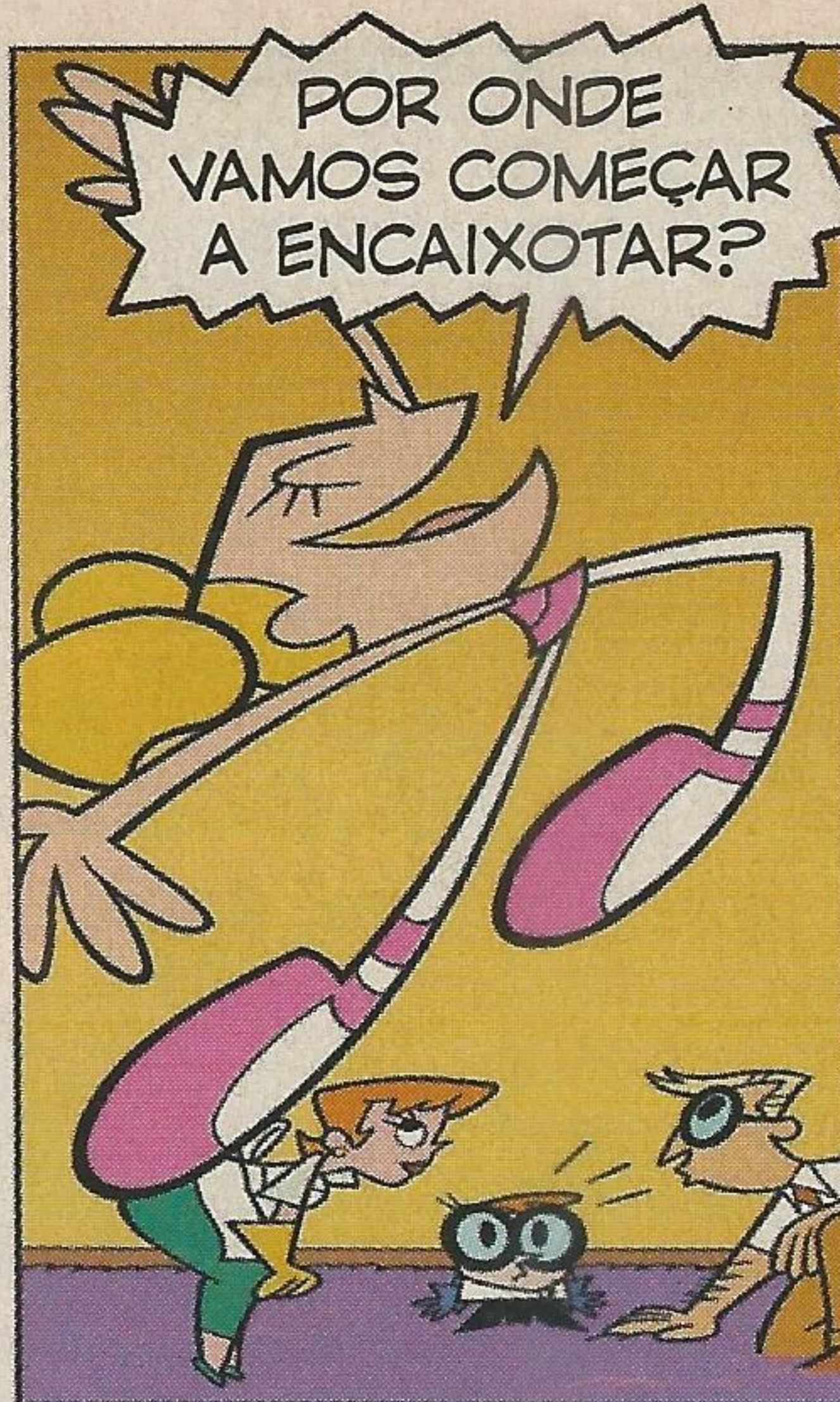
MUDANÇA,
MUDANÇA!
SÁBADO É DIA
DE MUDANÇA!

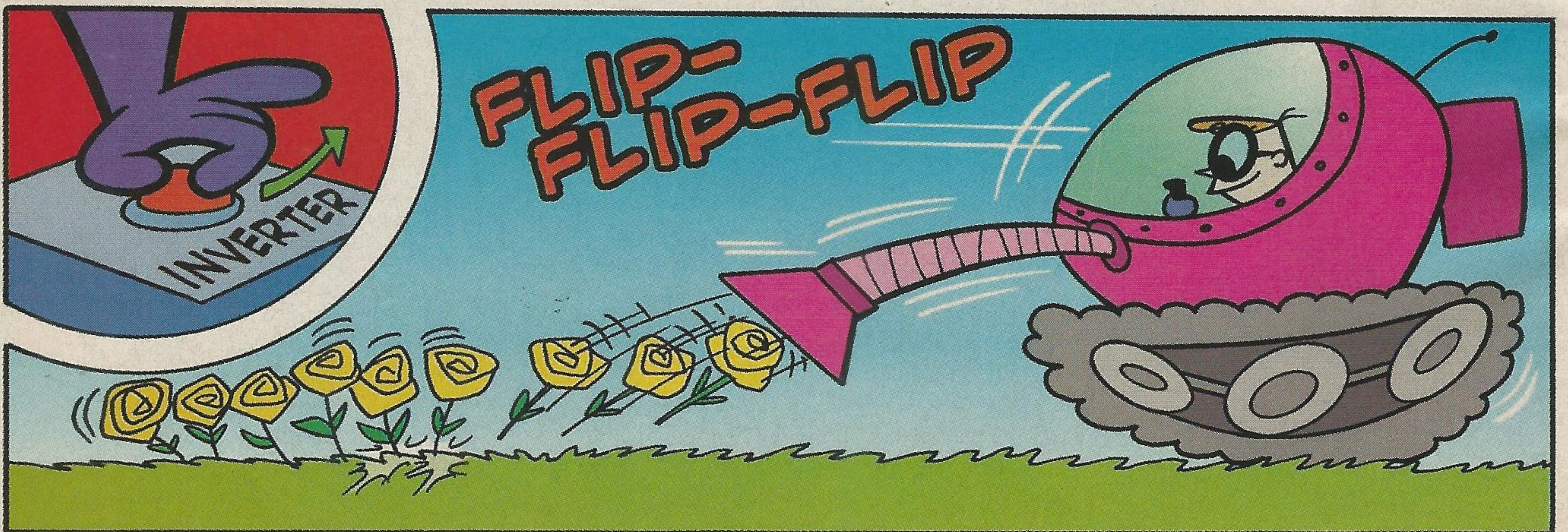
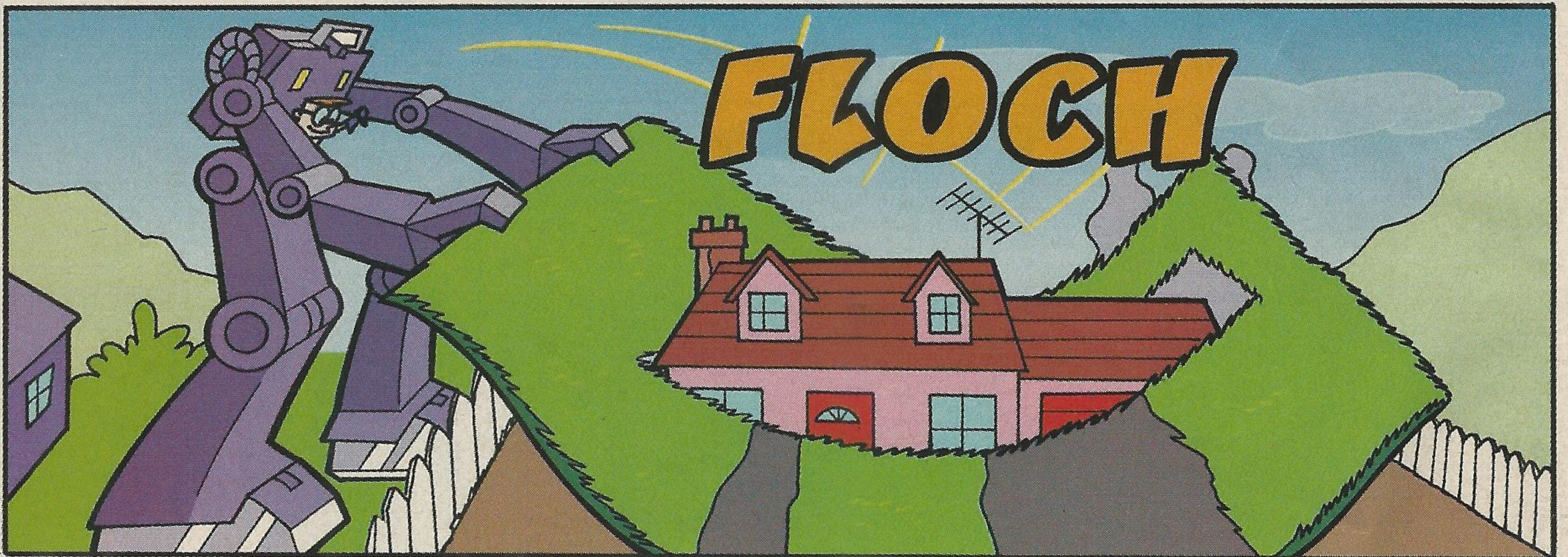
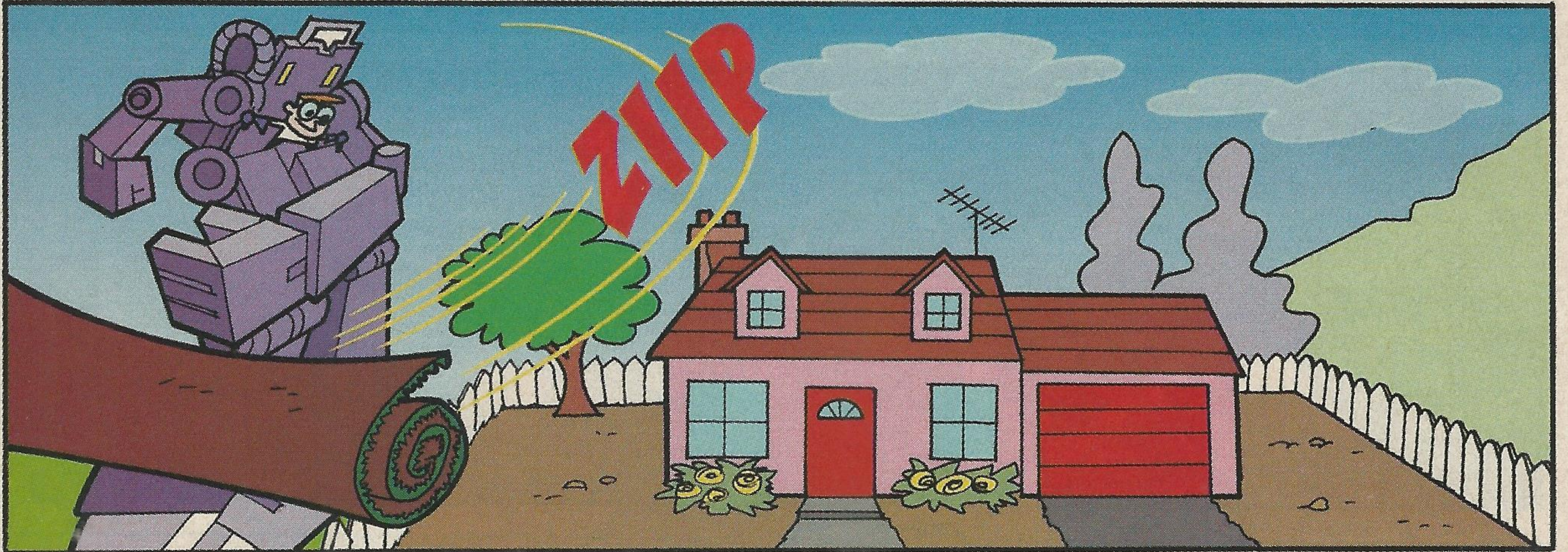
TEXTO ► BOBBI JG WEISS
DESENHOS ► EDUARDO SAVID
ARTE-FINAL ► JEFF ALBRECHT
CORES ► ZYLONOL
TRADUÇÃO ► MARCELO ALENCAR

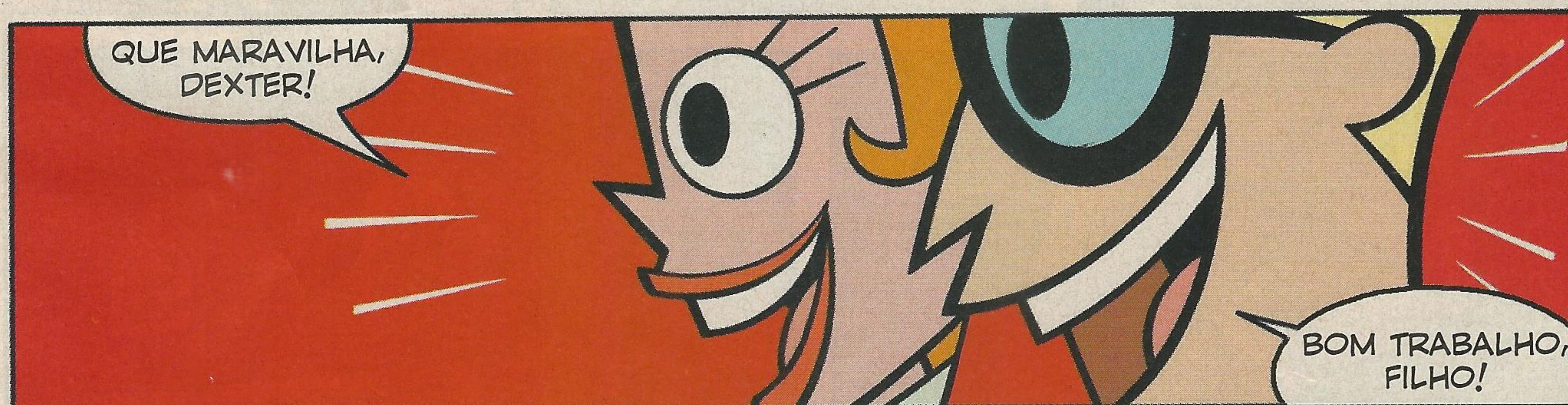
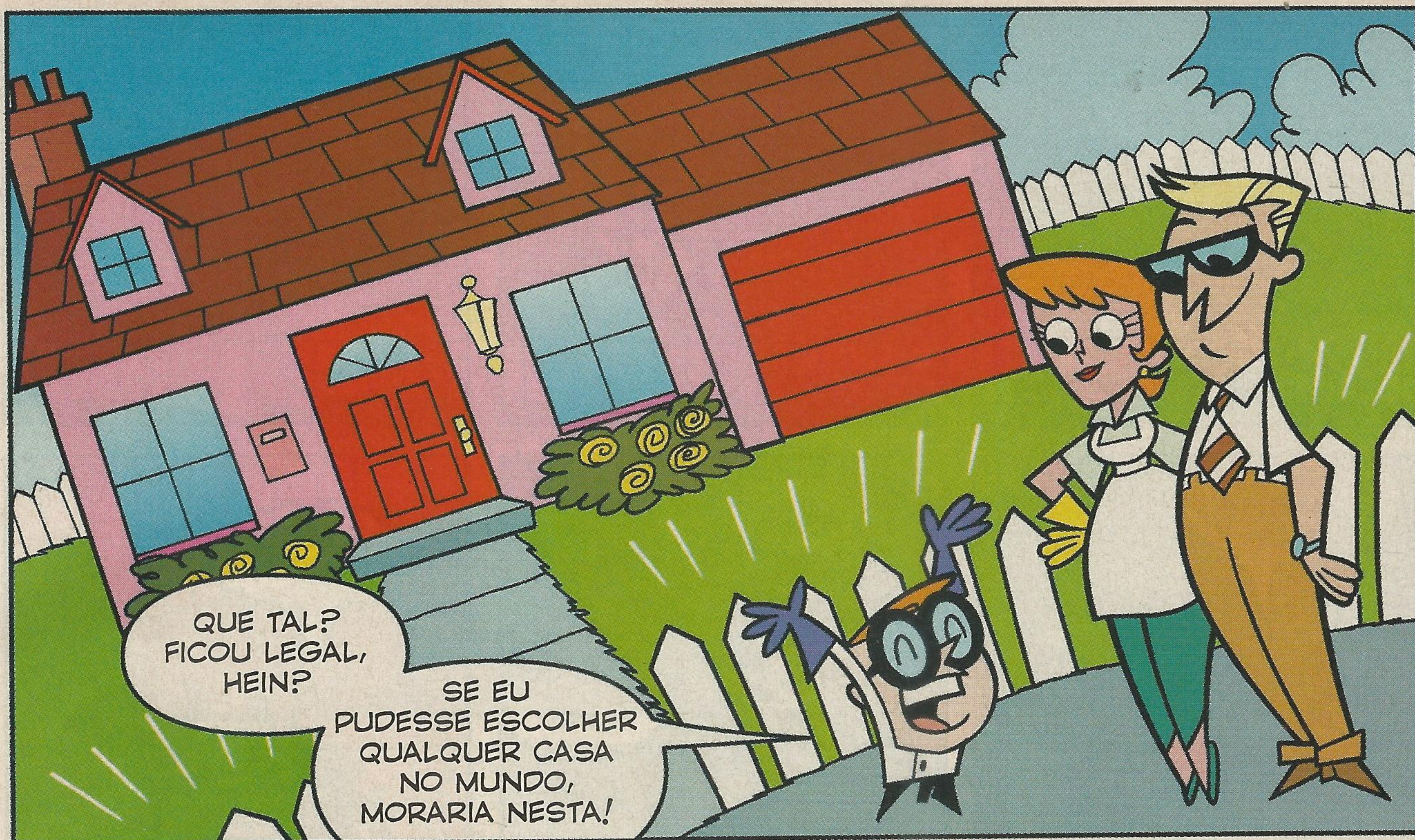
LABORATÓRIO DE DEXTER CRIADO POR GENDDY TARTAKOVSKY

GRANDE MUDANÇA









QUINTA-FEIRA.

ôôôôô!

AAARGH!

IAAUUU!

NÃO!
A ÁRVORE,
NÃO!

AAI!

EEI!

UFS!

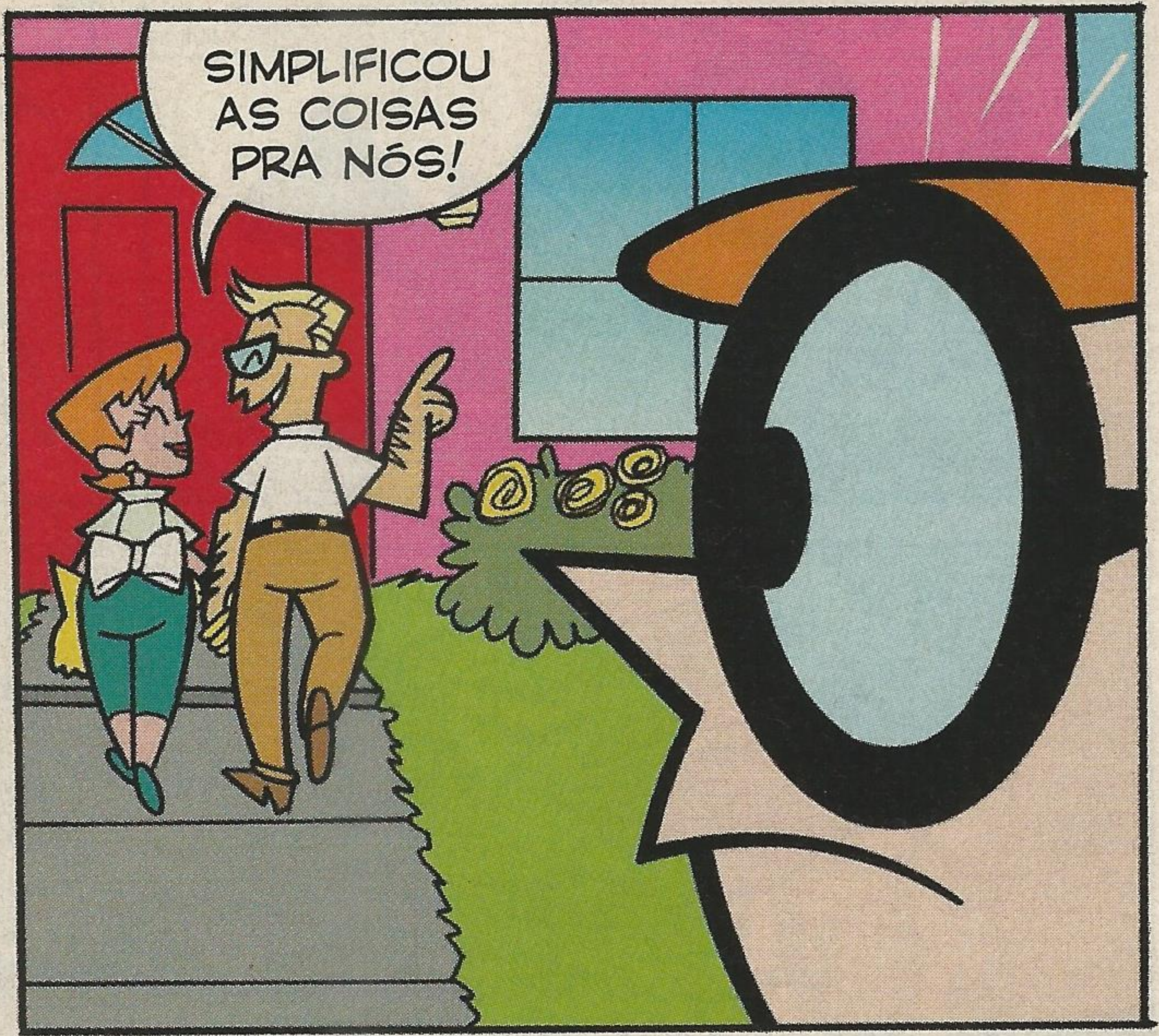
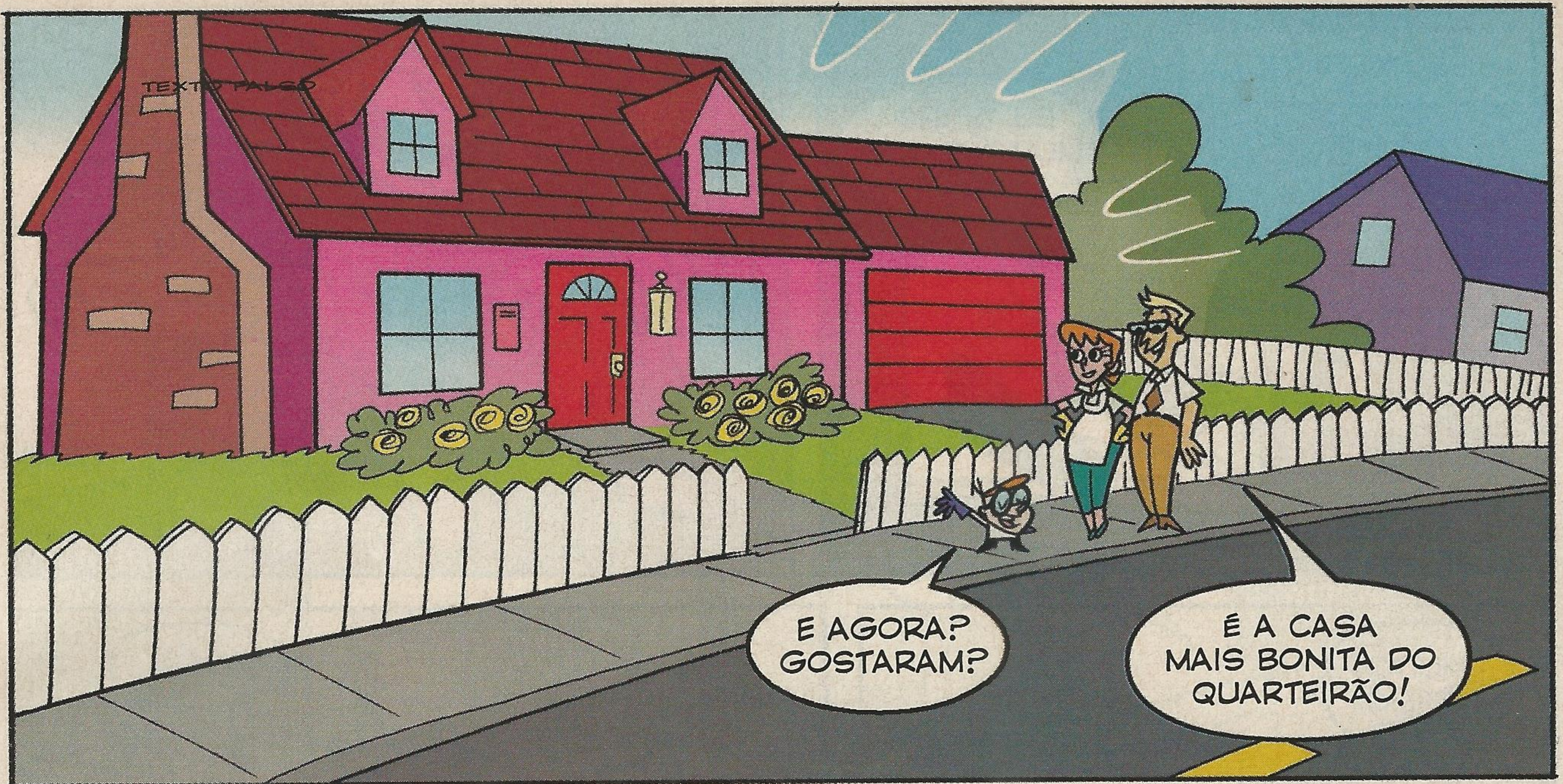
FORÇA,
DEXTER!



ESSE TETO VAI
DEIXAR A CASA
COMO NOVA!



ARF!
ACHO QUE
ACABEI!



SEXTA-FEIRA.

EU TENHO
MUITO O QUE
FAZER!

TRA-LA-LÃ!

MUITO
MESMO!

TRA-LA...

...LÃ!

MUITO...

BLAN

POR FAVOR, DEE DEE!
ESTOU COM PRESSA!

COBRIR AS
RACHADURAS!

TIRAR
AS TEIAS DE
ARANHA!

TROCAR
AS LÂMPADAS
QUEIMADAS!

PINTAR AS
FECHADURAS!

GUARDAR
OS PREGOS
PERDIDOS!

PREGAR AS
PONTAS SOLTAS
DO CARPETE!

RÁPIDO!

RÁPIDO!

RÁPIDO!

SÁBADO
DE MANHÃ...

OI, DEXTER! DECIDIMOS CUIDAR
DA GRANDE MUDANÇA E DEIXAR
VOCÊ DORMIR!

É! VAMOS PÔR
ESTE CARPETE NOVO
NA SALA...

...E A CASA
TODA PARECERÁ
DIFERENTE!

CARPETE
NOVO?

ERA SÓ
ISSO?

LÓGICO,
FILHO! PENSOU QUE
A GENTE FOSSE SE
MUDAR PRA OUTRA
CASA?

EI, ATÉ
QUE NÃO É
MÁ IDEIA!

NÃO NÃO NÃO!

FIM

Ensine ao Rex qual o caminho para pegar todos os ossos antes de chegar em casa.

Resposta na página 42.

SANDER



Participe mandando
a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas

Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar - São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

**Entre em contato
com a gente:**

Atendimento ao leitor

Tel.: (11) 3037-4447

(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h
e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail

recreio.abril@atleitor.com.br

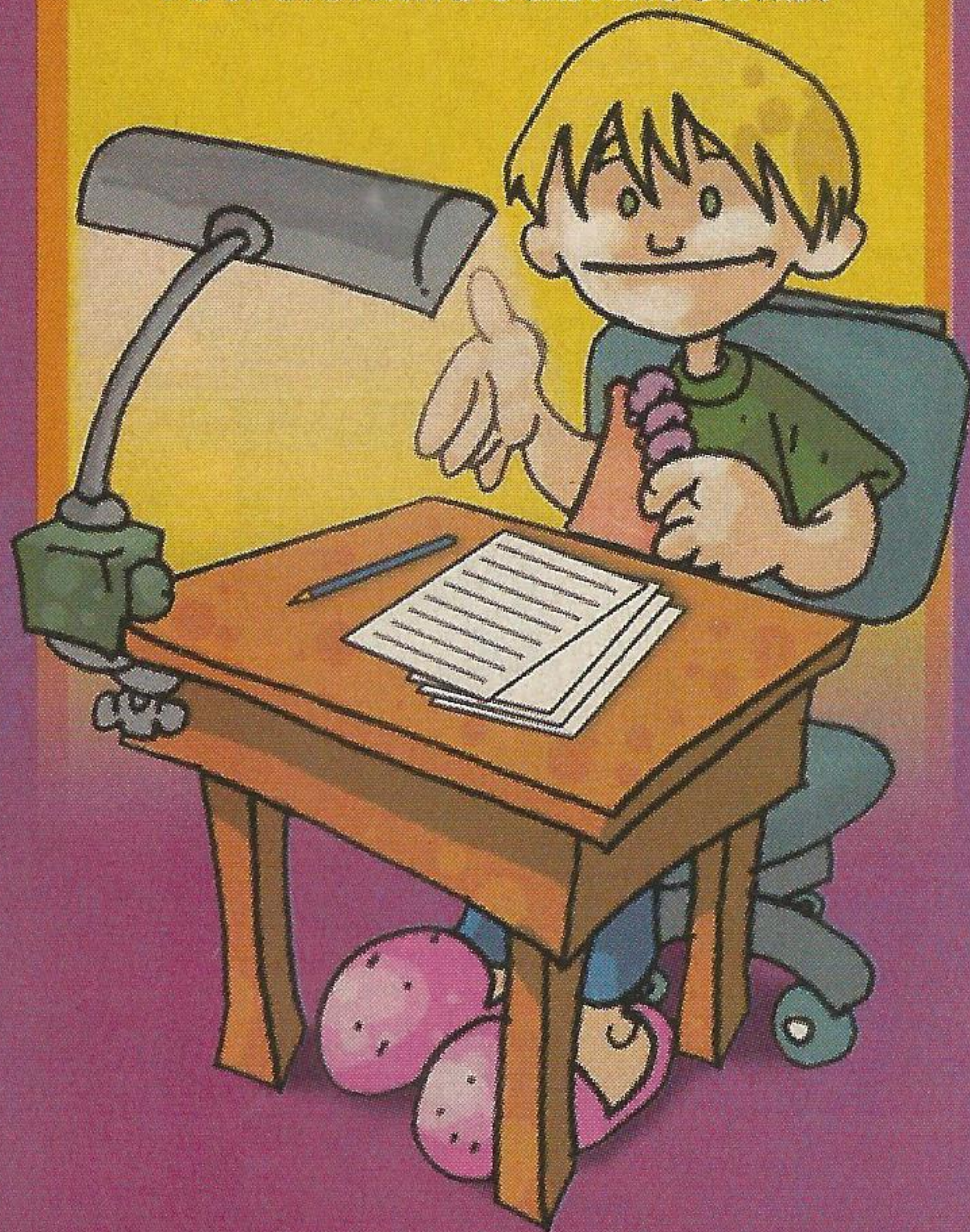
Na internet

Site

www.recreionline.com.br

E-mail

recreionline@abril.com.br



**Faça sua assinatura
e não perca nenhuma
edição da RECREIO**

48ET

Ligue para:

Grande São Paulo
3347-2121

**Demais
localidades**
0800-701-2828



Piadinhas

**Os índios pegaram
a canoa para pescar, mas
o remo tinha sumido.
Qual o nome do filme?**

**Procurando remo
(Procurando Nemo).**

Bianca Muniz Nogueira, 10 anos
Caxambu - MG

**O que tem nariz, mas
nunca pega resfriado?
O avião.**

Guaracy C. Gonçalves, 11 anos
Vila Velha - ES

**Por que o cachorro
queria tirar carta
de motorista?**

Para dirigir cãominhão.

Bárbara E. da Silva, 10 anos
Diadema - SP

**O que tem na cabeça,
mas não é cabelo; tem no
poço, mas não é água?
A letra Ç.**

Bianca Xavier, 10 anos
Santos - SP

**O que a areia disse
para o mar?
Deixa de onda...**

Lucas A. Ribeiro
São Paulo - SP

**Um rapaz avisa a mulher
que vai descer do trem:
— Ei! A senhora
esqueceu um pacote.**

— Eu sei.

**— A senhora não vai
pegá-lo?**

**— Não. É um sanduíche
para meu marido. Ele
trabalha na seção
"Achados e Perdidos".**

Bernardo D. Schneider
Por e-mail

**Por que o elefante teve
a carta de motorista
cassada?**

**Porque ele dava muita
trombada.**

Leandro F. Lima, 9 anos
Curitiba - PR

EDITORA  **Abriu**

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Editor: Roberto Civita

Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa
(Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile

Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Laurentino Gomes



Diretora de Redação: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato

Repórter: Julia Moióli

Editora de Arte: Priscila Afonso

Estagiária: Noêmia Lopes (texto)

Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica

Preparador Digital: Dinei Balieiro

Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo

Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira

Consultoras Pedagógicas: Lídia Izcson de Carvalho

e Marta Wolak Grosbaun

Colaboraram nesta edição: Nelson Alves Jr, Roberta Viganó e Sérgio Yamasaki

(texto) e Eduardo Perácio (revisão)

www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:**
Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abriu Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE **Diretor de Publicidade:** Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Negócios:** Analucia Bertola e João Eduardo Dias **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE** **Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO** **Diretor de Marketing:** André Felipe D'Amato **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultores de Negócios:** Mônica Viotto e Tiago Afonso **MARKETING PUBLICITÁRIO** **Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PLANEJAMENTO E PROCESSOS** **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **Assistente de Produto:** Eduardo Leite **Scutellaro ASSINATURAS** **Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolas **Diretor de Vendas:** Renato Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 **www.abril.com.br** **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil:** **Belo Horizonte-MG** - R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** - R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** - SCN - Q.1 Bld. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tel.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** - R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., tel.: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** - R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., tel.: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** - Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/3040/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** - R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** - Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, tel.: (85) 264-3939 **Goiania-GO** - R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tel.: (62) 215-3274/3309, tel.: (62) 215-5158 **Joinville-SC** - R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., tel.: (47) 433-2725 **Londrina-PR** - R. Adalmar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, tel.: (43) 3357-1122, fax: ramal 24 **Manaus-AM** - Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, tel.: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** - Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3327-2855 **Recife-PE** - R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., tel.: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** - R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, tel.: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** - Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, tel.: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** - Av. Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., tel.: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** - Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., tel.: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL **Veja:** Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noiva, Nova **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Titi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 232, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - 12788/1. **Serviço ao Assinante:** Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112. **www.abril.com.br**

Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVZ

FIPP

ANER



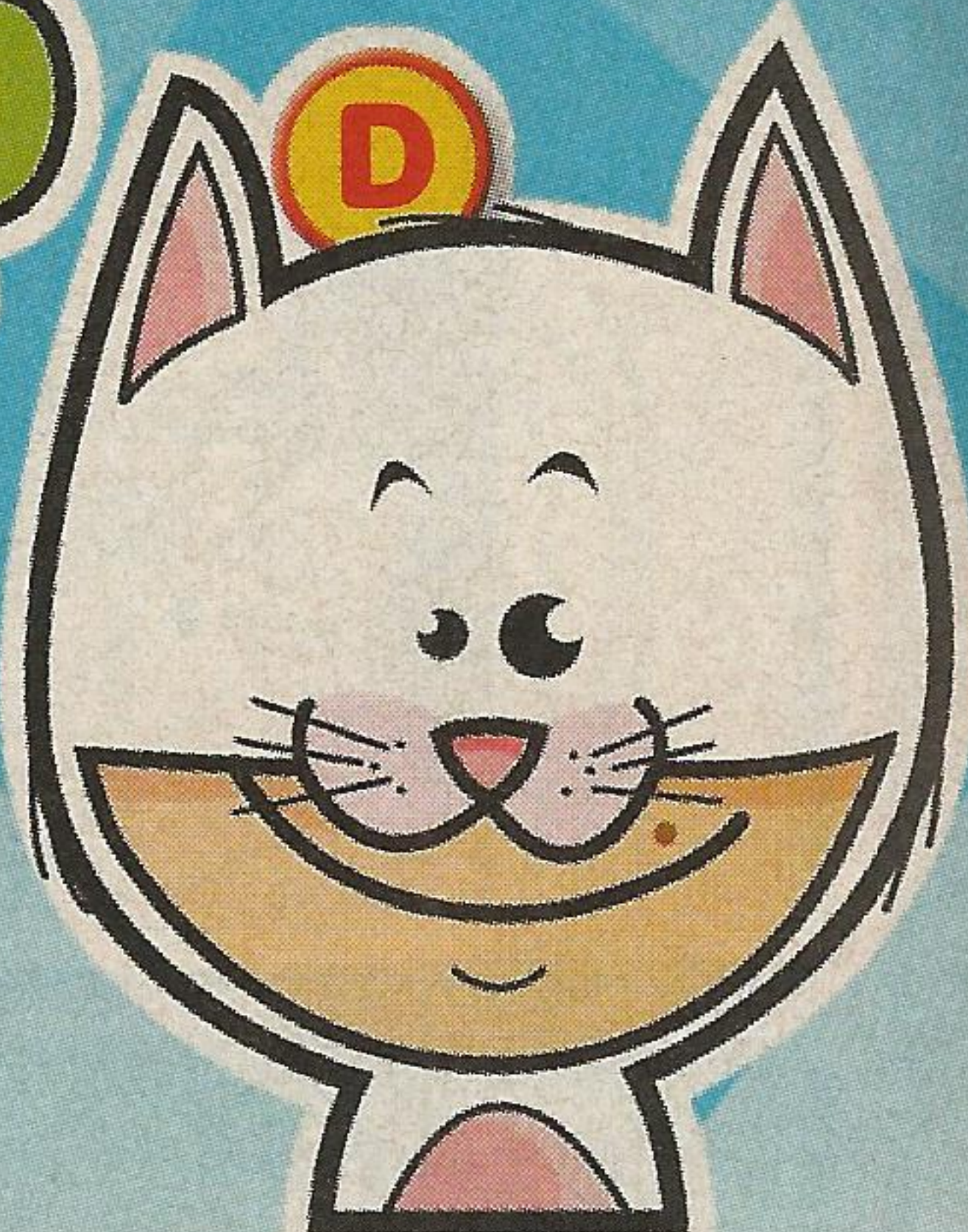
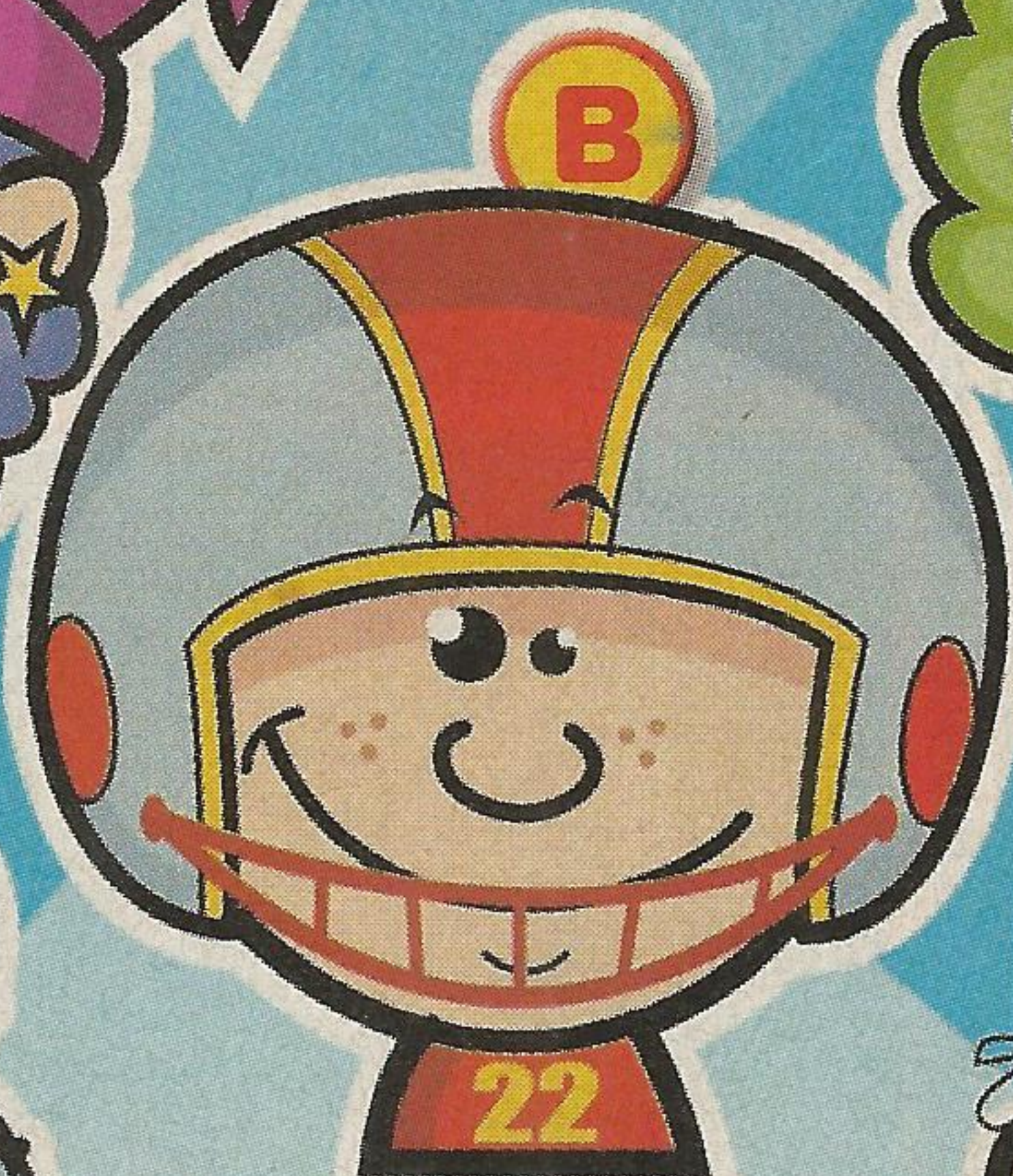
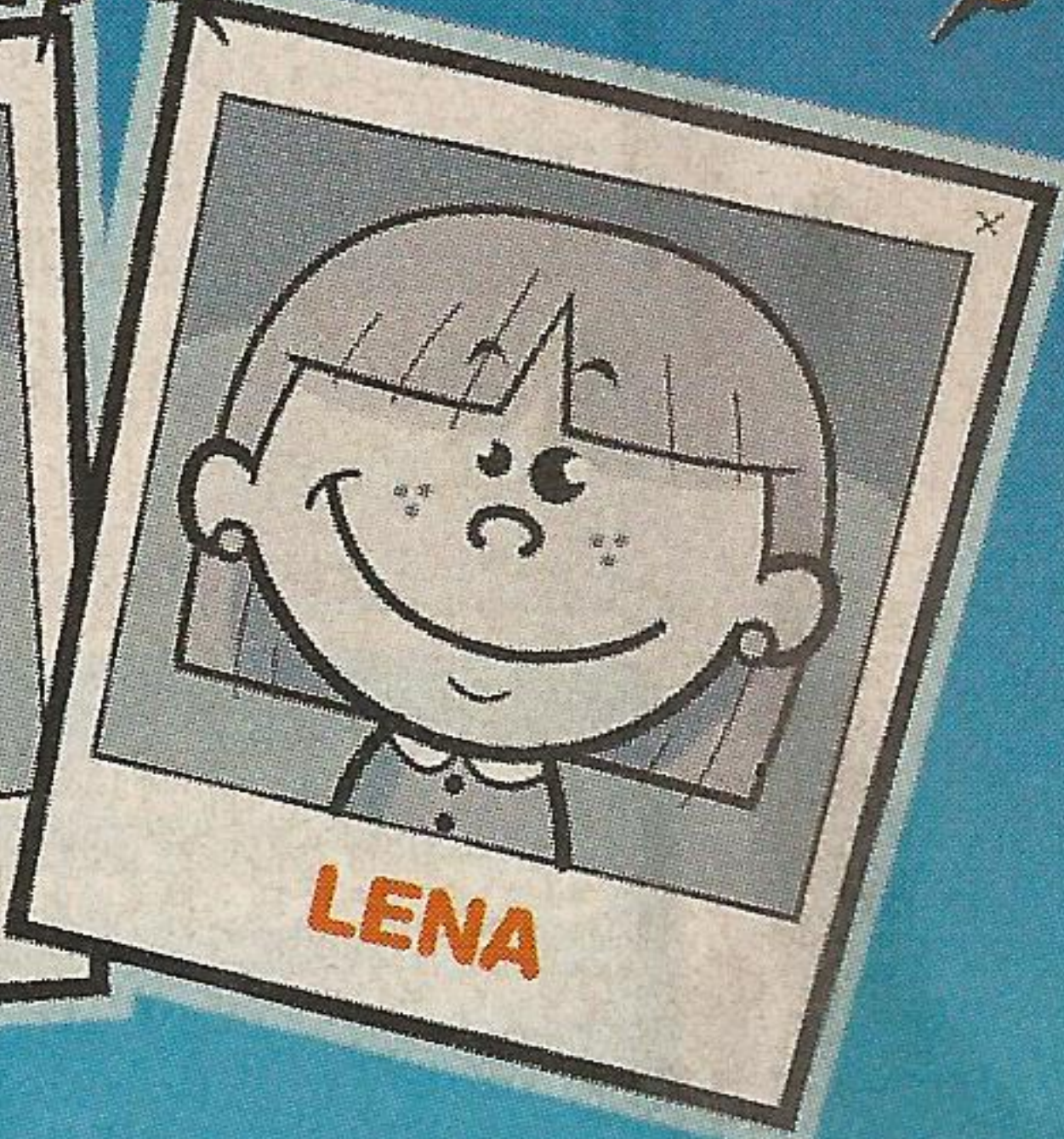
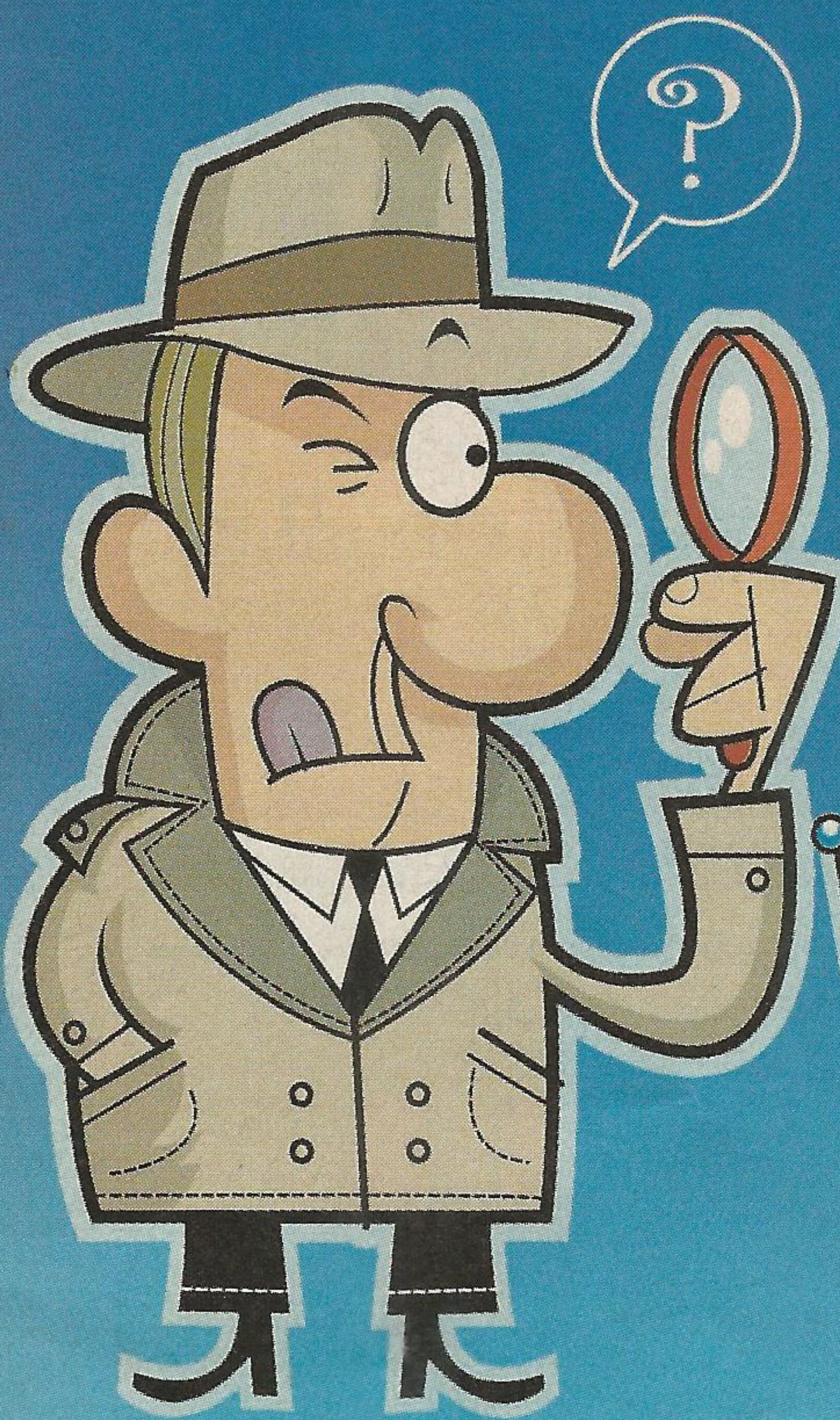
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai,
José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

Olho vivo

Tente identificar os convidados da festa à fantasia.



Resposta na página 42.

**ESCREVA PARA
A GENTE:**

**Revista
RECREIO**

Av. das Nações
Unidas, 7221

• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@
atleitor.com.br



**O Maicom
Brandão inventou
personagens com a
turma da escola.**

SÃO CARLOS - SP

**Esta é a Laura, de 9 anos,
com seu irmão Paulo.**

DIVINÓPOLIS - MG



**O Rafael Rissi
caprichou
no desenho
da Penélope.**

GARIBALDI - RS



Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

✉ Queria mais especiais de *Fazendo Arte*.
Willy Volney, 12 anos

POR E-MAIL

✉ Sugiro mais matérias sobre Harry Potter
e Os Cavaleiros do Zodíaco.
Luís Carlos Rodrigues Chaves
CAPINÓPOLIS - MG

✉ A RECREIO está ótima! Queria pedir
mais páginas de piadas.
Larissa Fernanda Romão da Cunha, 9 anos
GUARULHOS - SP

**O Guilherme da
Costa comemorou
seu aniversário com
uma festa CIRCUMIX.**

ALEGRETE - RS

**Gostei muito
da reportagem
sobre BeyBlade!**

PAULO ANDRÉ FREITAS
RECIFE - PE





O Pedro,
de 10 anos,
aprendeu
este truque
de fotografia
na RECREIO.
Ele está
"segurando"
seu irmão
Fábio.

SÃO PAULO - SP



Este é o desenho
da Beatriz Polita
Franchin.

BAURU - SP



O Matheus Stange,
de 9 anos, quer um
especial de testes.

SANTA MARIA DE JETIBÁ - ES

Oi, RECREIO, sugiro
uma matéria sobre
Três Espiãs Demais.

JÚLIA DE LIMA, 11 ANOS
MONTADAS - PB

Olá, galera! Parabéns
pelo grande trabalho!
A melhor revista do
Brasil é a RECREIO,
que diverte muito.
Obrigada por tudo
e continuem sempre
assim!

LUCIANA LUNARDI DOS
SANTOS, 9 ANOS
XANXERÊ - SC

Eu queria que vocês
publicassem mais
histórias em
quadrinhos com o
Dexter e a Dee Dee.
Também peço que
ensinem como
desenhar as Meninas
Superpoderosas.

JEANNE FREITAS, 9 ANOS
RECIFE - PE

A Isadora Di Donato,
de 10 anos, adora a
RECREIO e não perde
nenhuma edição.

PATOS DE MINAS - MG



Este é o Francisco
Ximenes e o seu
daschund Bambam.

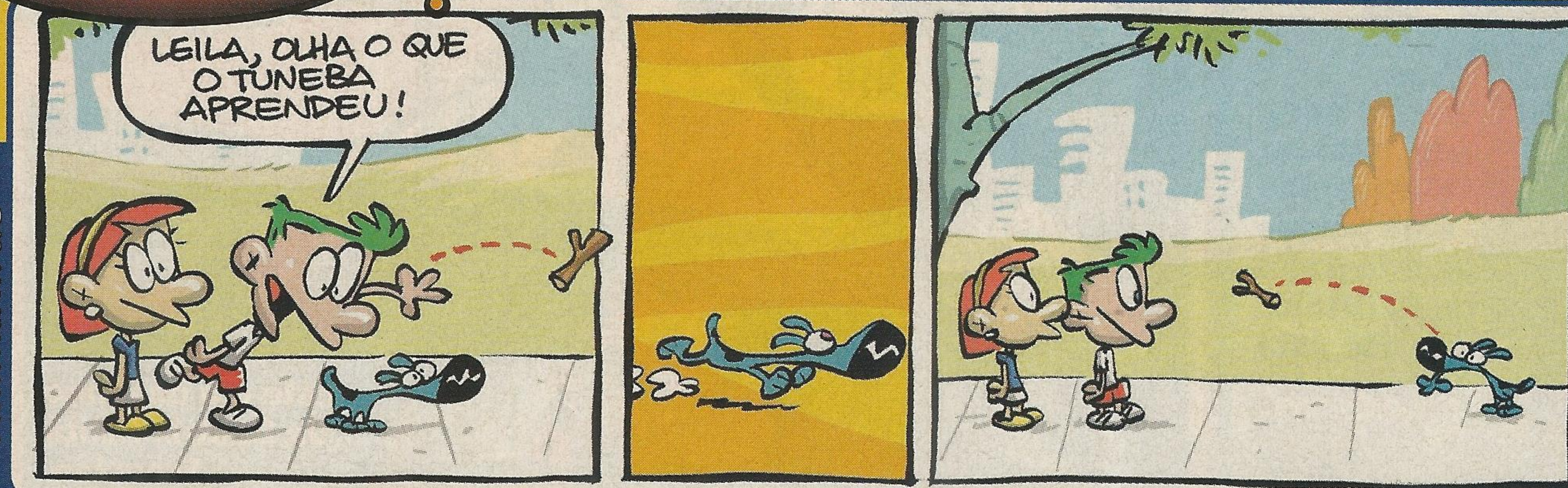
SÃO PAULO - SP



TIRINHAS!!

Animatiras

por Jean Galvão



© Editora Abril S.A.

Os Bichos

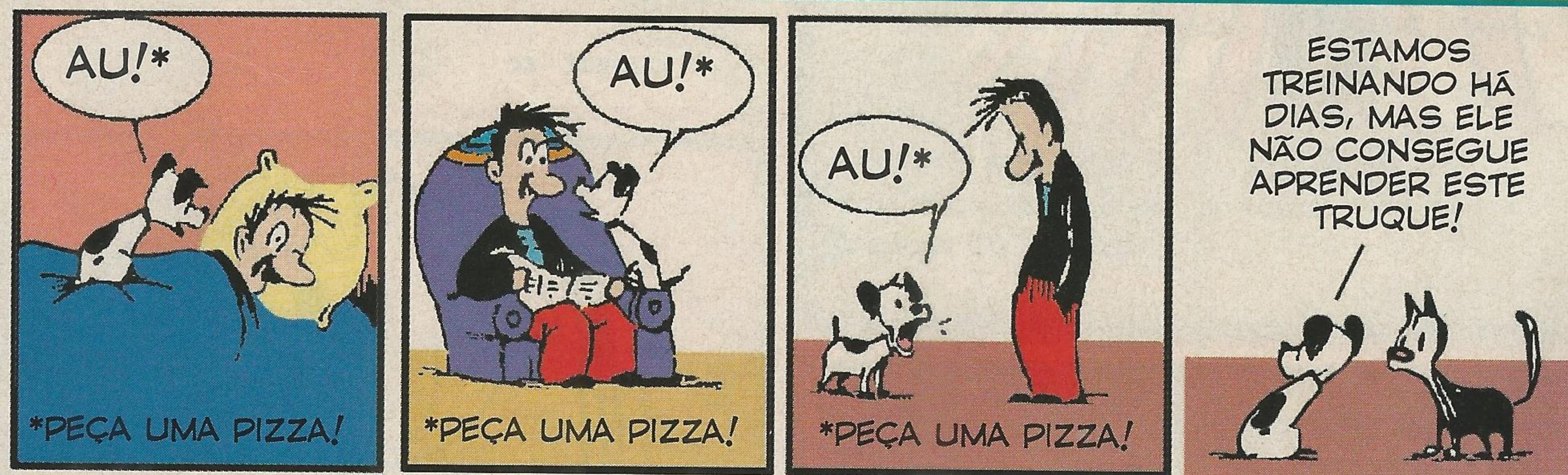
por Fred Wagner



© 2002 United Features Synd./Interc. Press

Aumiau

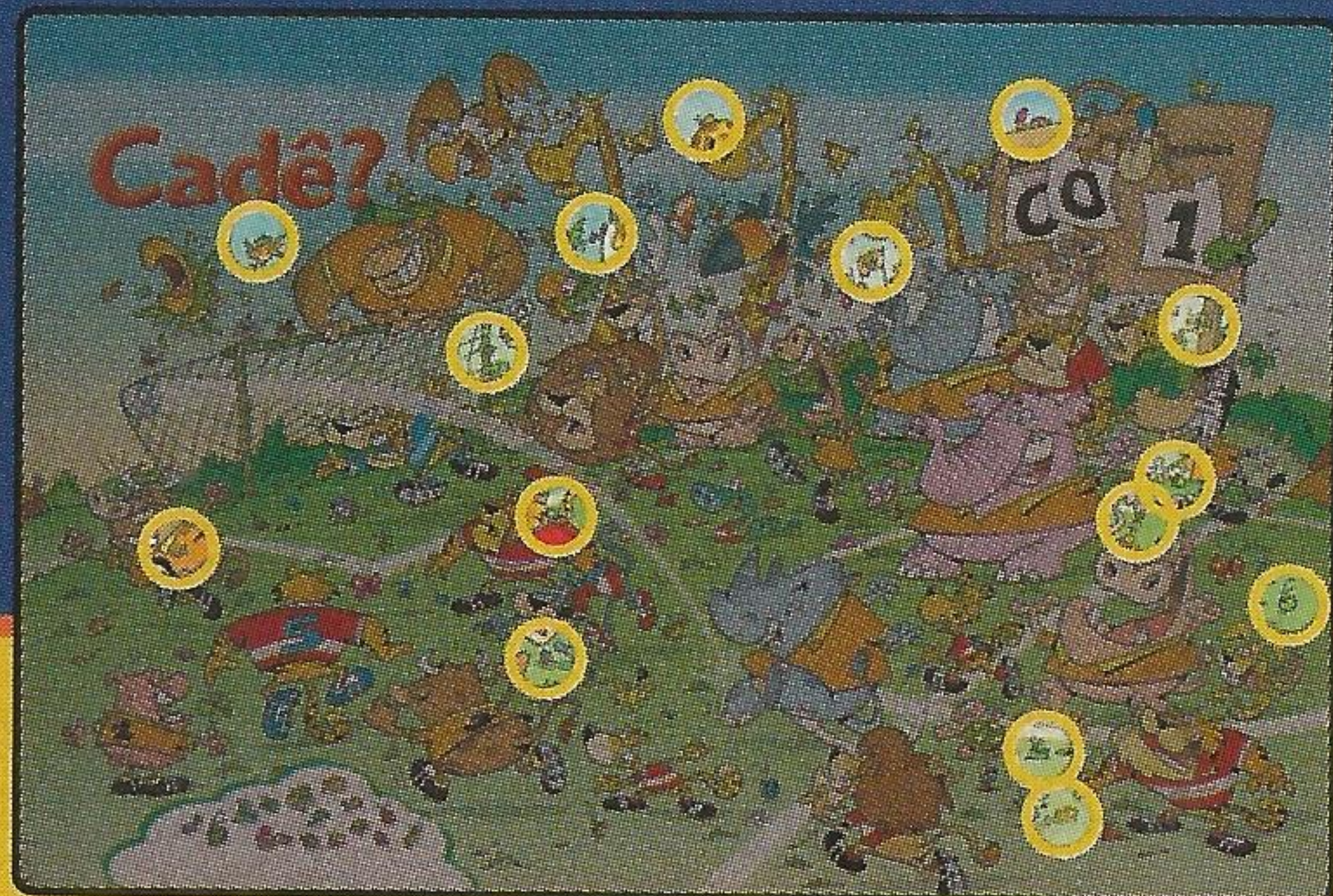
por Patrick MacDonnel



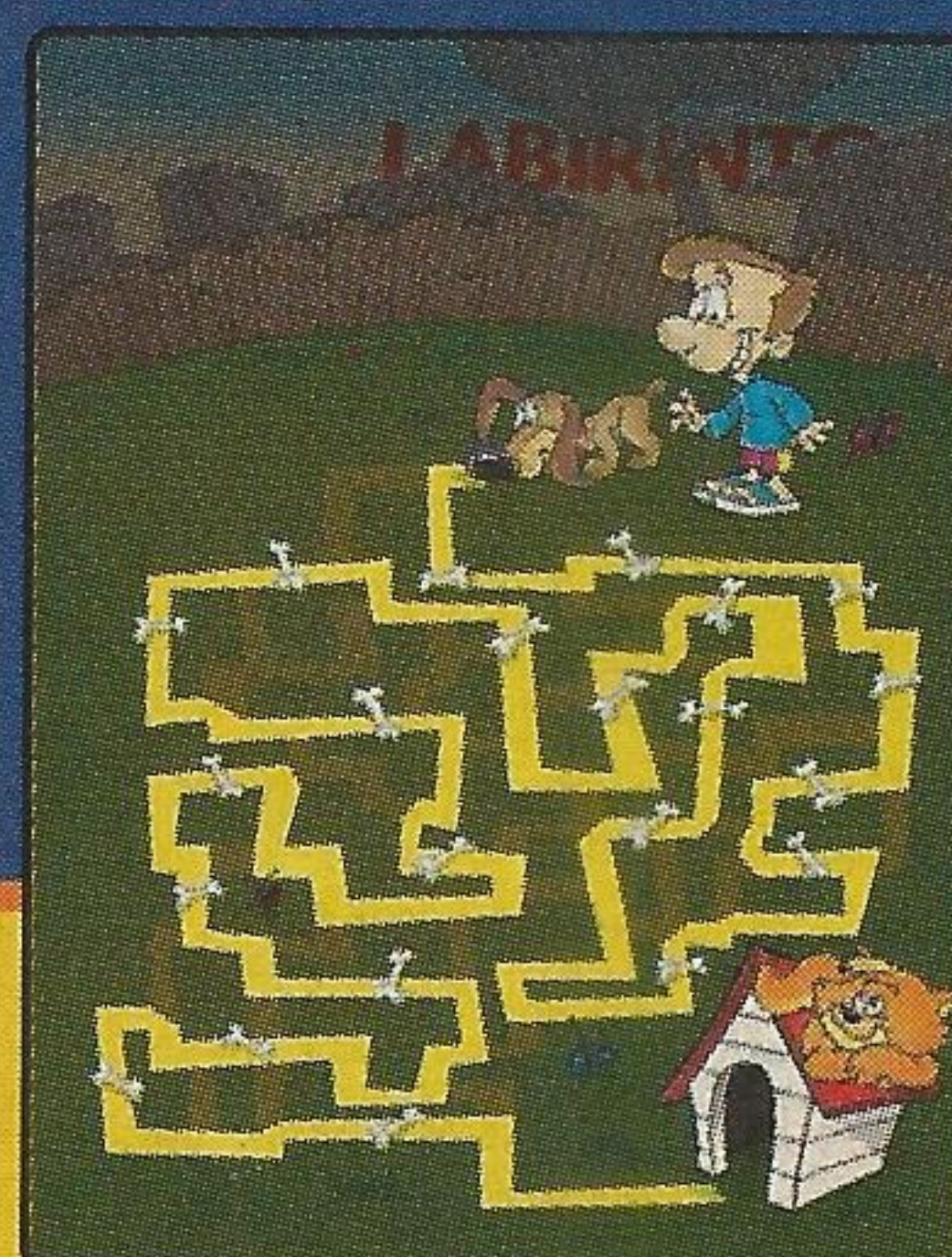
© 2002 United Features Synd./Interc. Press

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 20 e 21



Página 37



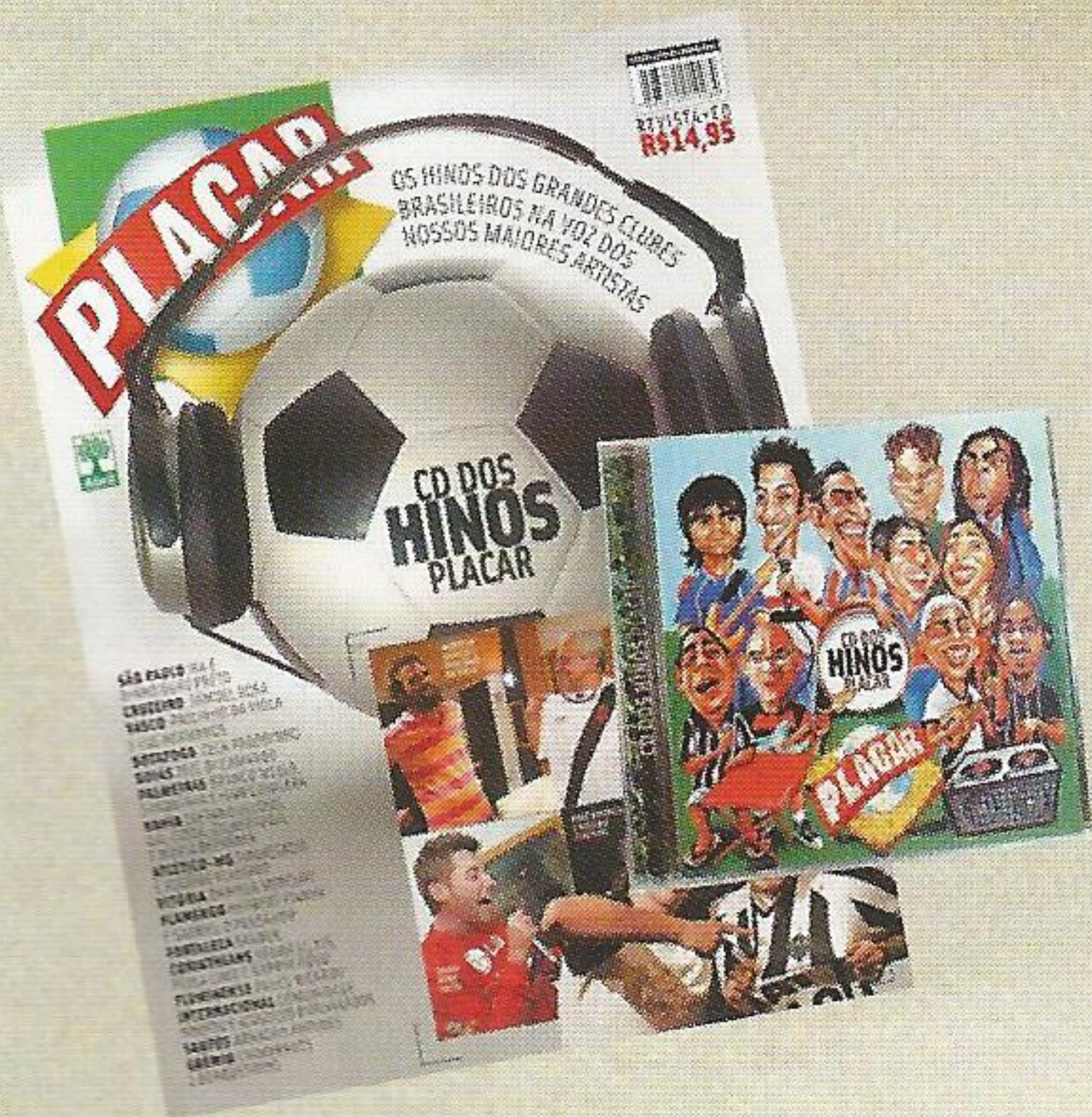
Página 39

- | | |
|-----------|-----------|
| A ▶ Lena | E ▶ Guga |
| B ▶ Nando | F ▶ Alice |
| C ▶ Ciça | G ▶ Deco |
| D ▶ Kika | H ▶ Beto |

PAIÊÊÊÊ, EU QUERO!

APRENDA A CANTAR O HINO DO SEU TIME DO CORAÇÃO

Samuel Rosa e Henrique Portugal • Paulinho da Viola • Los Hermanos • Zeca Pagodinho • Dinho (Capital Inicial) • Ira Daniela Mercury • Herbert Vianna • Gabriel Pensador • Zezé di Camargo • Branco Mello • Arnaldo Antunes • Gilberto Gil • Caetano Veloso • Gal Costa • Igor Cavaleira • Maria Bethânia • Tianastácia • Rogério Flausino • Paulo Ricardo • Simoninha • Comunidade Ninjitsu • Acústicos e Valvulados • Negra Li • Paula Lima • Rappin Hood • Xis • Chimarruts • Borguetinho • Fagner



já nas
bancas!

REVISTA+CD
R\$14,95



EDITORA  **Abril**

PATROCÍNIO

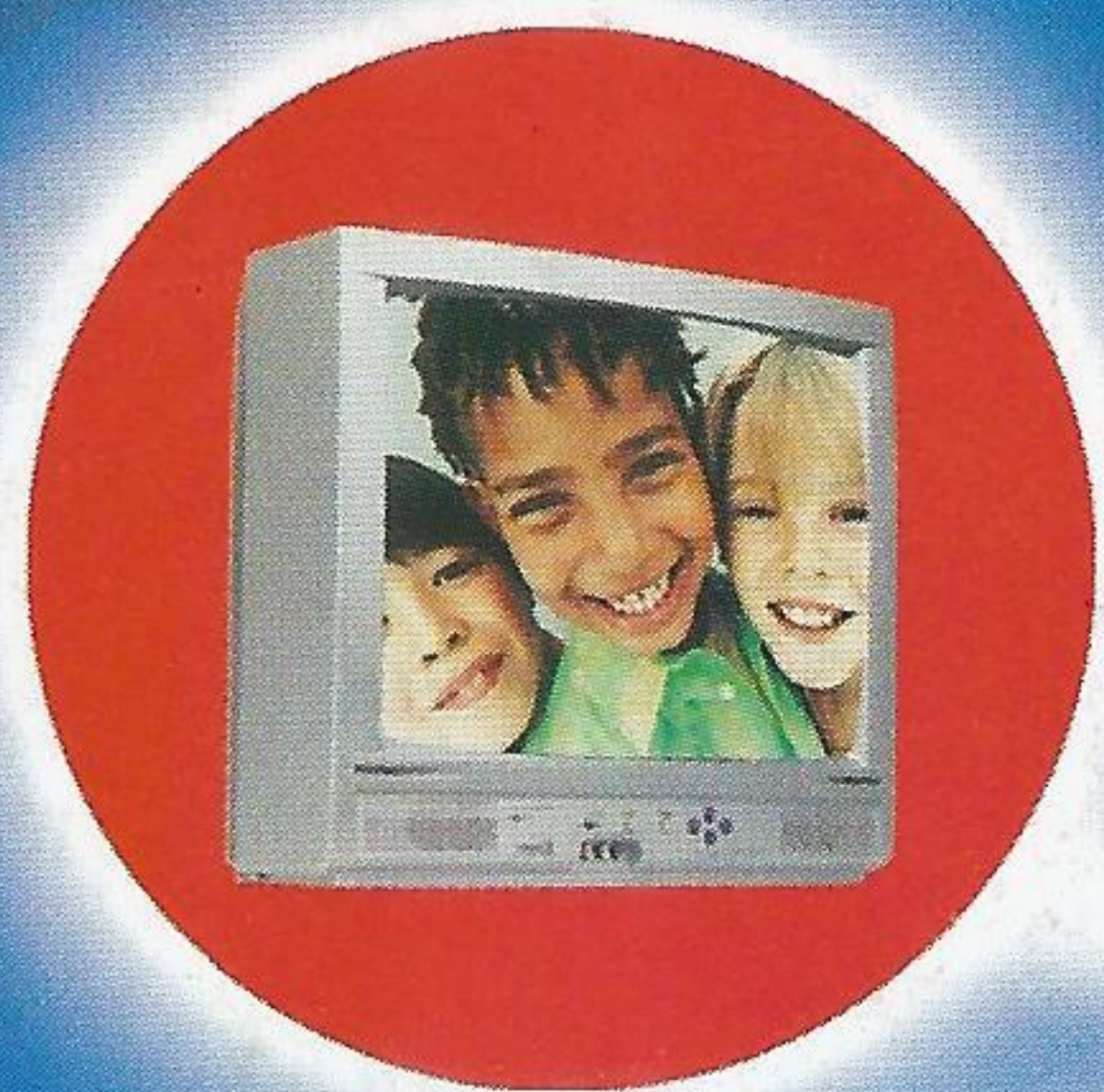
Peças Originais®



**Soluções
Originais®
Volkswagen**

Serviços e Peças Originais®, para
deixar seu carro novo de novo.

Surpresas e prêmios para você.



5 TVs

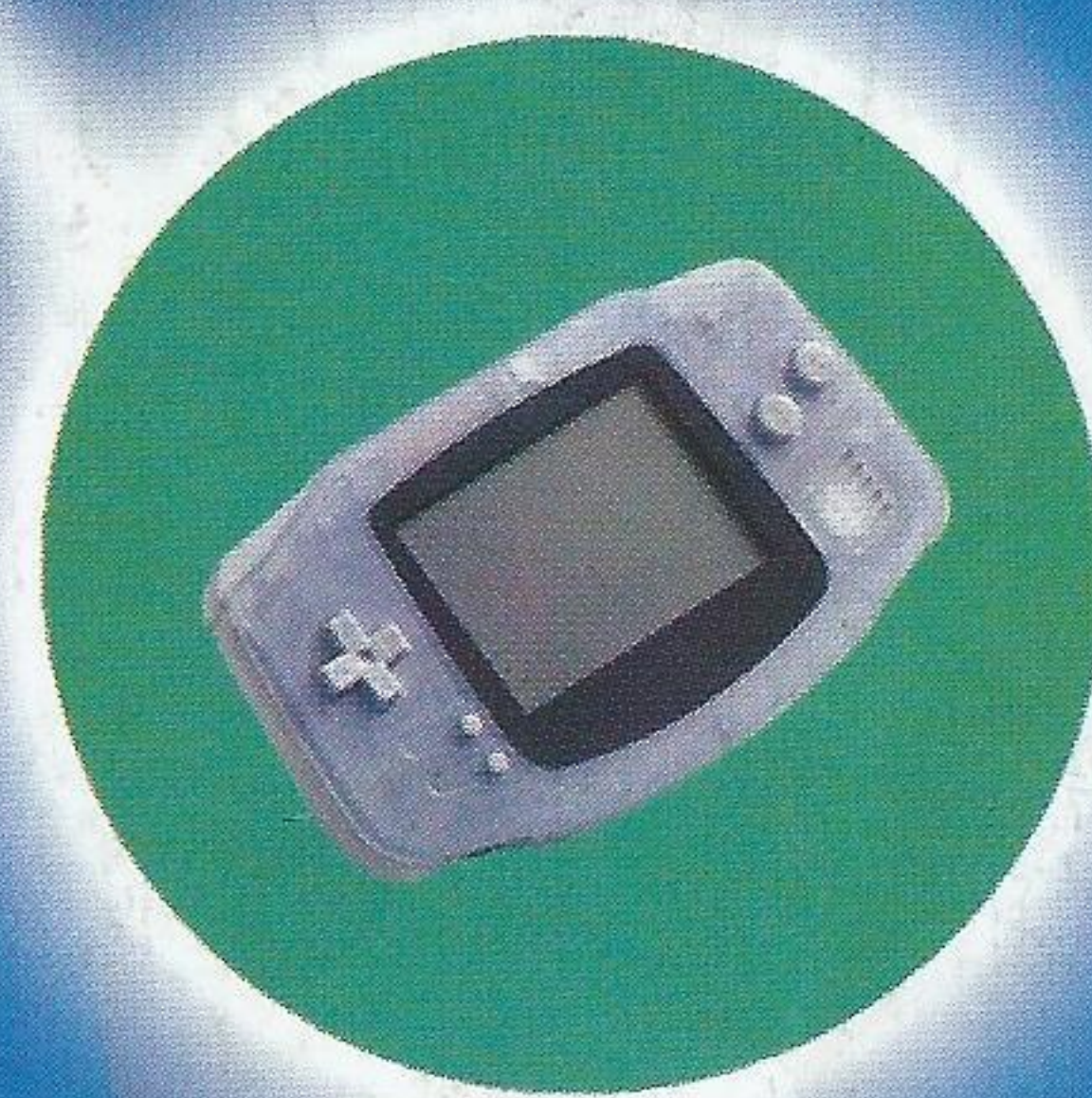


10 Discmans

15 Máquinas
Fotográficas



10 Minisystems

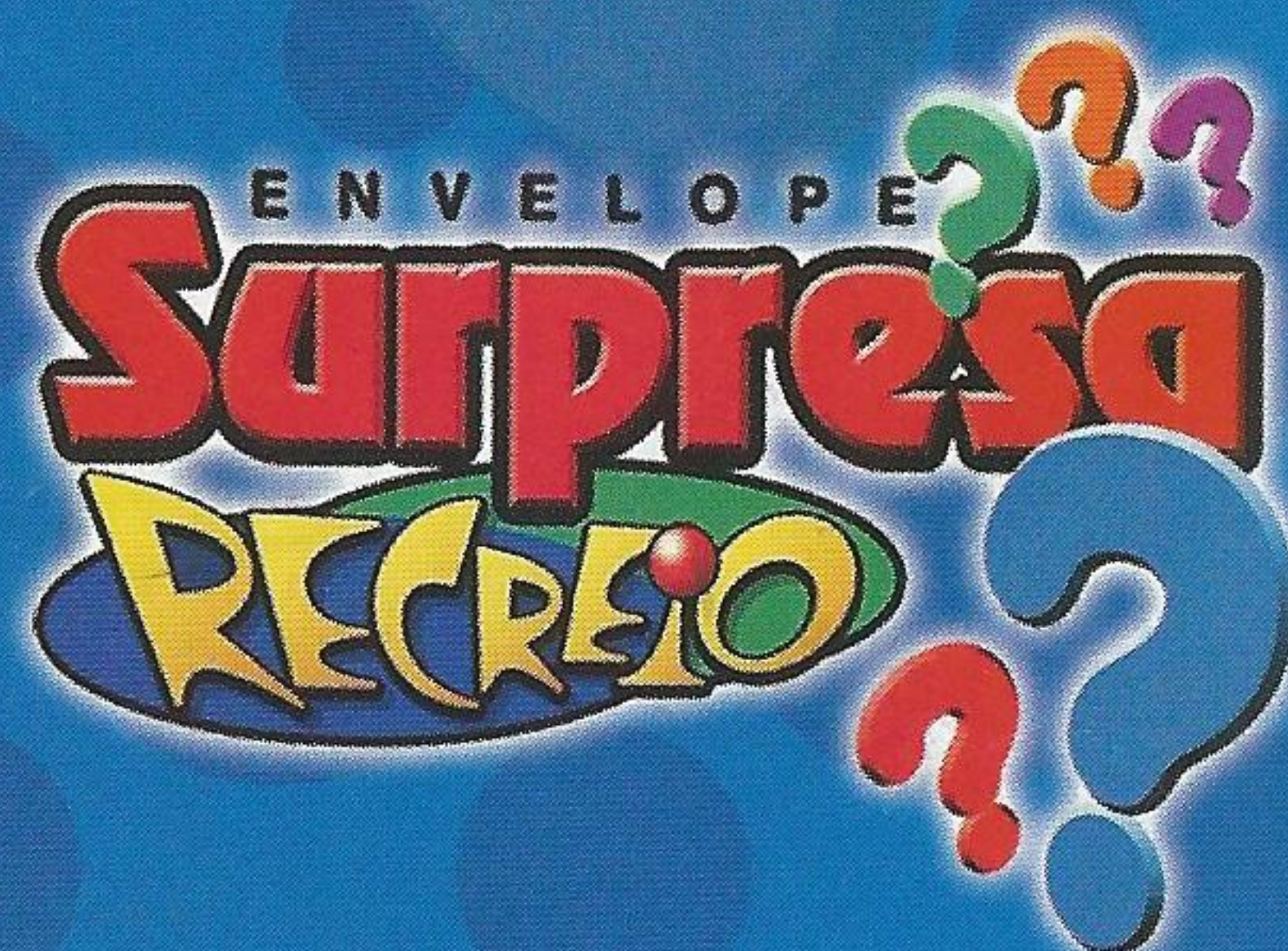


10 Game Boys



O Envelope Surpresa está de volta!
Toda semana, você vai ganhar presentes superlegais
e ainda pode ter a sorte de achar um vale-brinde
e faturar um destes prêmios: Game Boy, TV, Minisystem,
Máquina Fotográfica ou Discman. Não perca!

Consulte regulamento no site www.recreionline.com.br
Promoção válida de 19/08/2004 a 23/09/2004.



Toda quinta, só na Recreio.